PC GAMER

CHARLES CECIL AUTOR SERII „BROKEN SWORD" MÓWI O SWOIM NOWYM PROJEKCIE!

Gry Komputerowe

11/99

listopad 1999 • cena 4.99 zł
index 324329 • issn 1230-9044

RECENZJE

- Prince of Persia 3D
- Flight Unlimited 3
- Abomination
- Cutthroats
- Homeworld
- NHL 2000
- Revenant
- GP 500
- Drakan

RECENZJA

ROGUE SPEAR

Wybuchowy Powrót Superprodukcji!

GRALIŚMY!

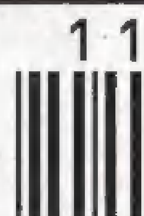


GTA 2

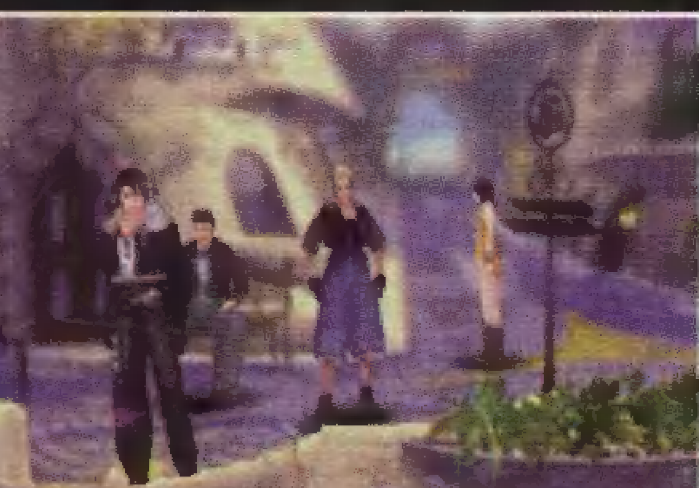
Zmora Drogówki wraca!

CGS





Zapowiedzi


Final Fantasy VIII


Warcraft III

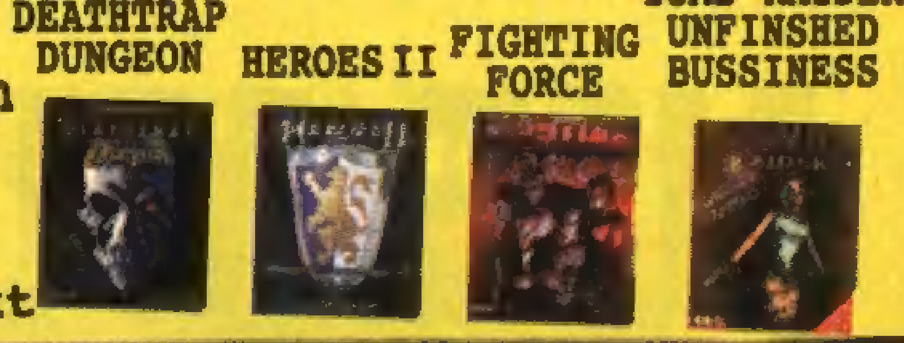

Formula 1 GP3


C&C: Renegade

Zbierz liczbę punktów odpowiadającą danej nagrodzie, wypełnij kupon który znajdziesz w pudełku z grą (zaznacz nagrodę i wpisz swój adres) włóż wszystko (punkty i kupon) do koperty i prześlij na podany adres, a my wybraną nagrodę prześlemy pocztą.

NAGRODY:

- Długopis firmowy — 3 pkt
- Oryginalny kubek — 8 pkt
- Unikalna koszulka — 12 pkt
- Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru: — 15 pkt





Przygotuj się na wejście w mroczny klimat miasta końca tysiąclecia, gdzie brutalność, korupcja i zakłamania idą ze sobą w parze, udowadniając że Armageddon wcale nie jest pustą obietnicą średniowiecznych wizjonerów. Doskonałe połączenie szybkiej walki ulicznej oraz pościgów różnymi pojazdami z żyjącym interaktywnym środowiskiem. Niespotykane w innych grach, rozbudowane i żyjące własnym życiem, olbrzymie prawdziwe miasta, pełne ludzi i pojazdów.

URBAN CHAOS



OS
CTIVE

Have I been you somewhere before?

The Nomad Soul umiejętnie łączy grę przygodową z grą akcji: strzelaniny, walki wręcz, podróże, wcielanie się w różne postacie, pełna interakcja z otoczeniem, niezwykłe klimaty i scenerie, olbrzymia swoboda zachowań – wszystko to podbudowane muzyką Davida Bowie (występuje też jako NPC) i Reeves'a Gabrels'a. Zapierające dech w piersiach efekty wizualne, niezwykły scenariusz, wiele miesięcy prac najlepszych grafików, aby powstał świat równoległy, świat Omikron, w którym Twoja dusza walczy o przetrwanie i wyrwanie się z niego przenosząc się między kolejnymi wcieleniami.

Gra, która wyznaczy nowe kierunki, a zaraz ustawi poprzeczkę grafiki i muzyki na najwyższym poziomie.





THE NOMAD SOUL

It's soul play, not role play

PC CD

quanticdream

www.eidos.com www.mirage.com.pl

EIDOS INTERACTIVE

MIRAGE

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 11/99 (64)
rok siódmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzychoo)

WSPÓŁPRACA
Bartosz Nuckowski (Bartek),
Karol Klepacz (Reset),
Jacek Pietruszczak (Baron Jack),
Patryk Leszczyński (gRoovy),
Piotr Stasiak (Piotres),
Rafał Szychowski (Szycha)
oraz (Gruby)

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Magda Kotulska

ŁAMANIE
Computer Graphics Studio

DRUK
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
TOTAL PLAYSTATION
PSX FAN

OD REDAKCJI...



Jesień niektórym kojarzy się z kolorowymi liśćmi, innym z wielkim grzybobraniem, a nam komputerowcom, z wielkim graniem. Przed nami bowiem premiery najwspanialszych gier przygotowywanych tradycyjnie na koniec roku.

Opisy tych najciekawszych znajdziecie w naszym stałym dziale „Na Tropie". W tym miesiącu udało nam się zebrać prawdziwe perełki: „Warcraft 3", „Final Fantasy VIII" i „F1 Grand Prix 3", który był uznany za najlepszą grę ostatnich targów ECTS. Jakby tych emocjonujących zapowiedzi było mało, to w działach „Przedstawiamy" i „Z Ostatniej Chwili..." przeczytacie artykuły o kolejnych potencjalnych hitach - „GTA 2" i „C&C: Renegade". To tyle gorących zapowiedzi, a co zrecenzowaliśmy? Wszystko co najlepsze oczywiście! Przeglądając recenzje praktycznie nie znajdziecie opisów gier słabych. Na uwagę zasługują zwłaszcza trzy tytuły firmy Eidos, która trafia w oczekiwania graczy z precyzją pocisku sterowanego promieniem lasera. Jeszcze przed premierą najnowszej części „Tomb Raidera" uraczono nas trzema świetnymi grami. I tak, „Revenant" adresowany do miłośników „Diablo", „Cutthroas" nawiązujący do idei „Pirates" i „Abomination" nowym wcieleniem serii „X-Com". Ponadto polecamy recenzję drugiej części „Rainbow Six" opatrzonej podtytułem „Rogue Spear". Warto poświęcić trochę czasu na przeczytanie o nowych wyścigach motocykli „GP 500" i poznać „NHL 2000" pierwszą z serii gier sportowych firmy EA Sports opatrzonych znaczkiem „2000". W dziale „Wywiady" rozmawiamy z twórcą słynnej serii „Broken Sword". W „Poradach" opisaliśmy same mega-hity ostatnich tygodni: „Tiberian Sun", „Civilisation Call To Power", „Hidden&Dangerous".

GRAND THEFT AUTO 2

PREVIEW



CZYTAJ STR. 21

ZAPOWIEDZI


Final Fantasy VIII

PORADY


C&C: Tiberian Sun

STAŁE DZIAŁY


Charles Cecil - czy będzie „Broken Sword 3"?

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W LISTOPADZIE...


GP 500


Cutthroats


NHL 2000


Rogue Spear

NA CD

Witam w listopadowym wydaniu GK. Okres przed gwiazdką powoduje, że tak jak w zeszłym miesiącu, podobnie i w tym, na naszym kompakcie znajdziecie prawie same hicory. Dorzuciliśmy też dla wszystkich potrzebujących większą niż zwykle porcję driverów do kart graficznych. Mamy nadzieję, że zdołaliście się już zaopatrzyć w najnowsze dopałki 3D, bo zima zapowiada się nad wyraz gorrrąco! Hity nadciągają!!! KRZYCHOO

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Romek Wawrzyniak. Dyżuruje on wtorku do czwartku w godzinach 11-15, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

UNREAL TOURNAMENT

GT INTERACTIVE
P200, 32MB RAM, WIN95
Oto gwiazda naszego kompaktu. Wielki konkurent „Q3 Arena". Ale uwaga! Aby zagrać w to demo nie będziecie potrzebowali dostępu do Internetu, ponieważ żywych przeciwników doskonale zastępują świetnie działające boty.





RALLY CHAMPIONSHIP



ACTUALIZE
P200, 32MB RAM, WIN95
Oto killer „Colina McRae". Wymagająca 12MB akceleratora grafika wprost powala swoją pięknością. Tej gry po prostu nie można ominąć, zwłaszcza jeżeli jest się fanem samochodówek z prawdziwego zdarzenia.

HOMEWORLD

SIERRA
P166, 32MB RAM, WIN95
Fenomenalna strategia czasu rzeczywistego. Jednak nie myślcie, że jest to klasyczny RTS. „Homeworld" to coś zupełnie innego, jest czymś co sprawi, że przez długi czas nie będziecie mogli oderwać się od monitora!



ROGUE SPEAR

RED STORM ENT.
P166, 32MB RAM, WIN95
„Rogue Spear" to sequel wspaniałego, kultowego wręcz „Rainbow Six". Dla niewtajemniczonych - połączenie FPP ze strategią, a raczej na odwrót, gdyż gra nadzwyczaj zmusza do ruszenia głową. Świetny klimat gry podkreśla doskonała grafika i napakowane akcją levele. To trzeba zobaczyć!







GTA 2

DMA
P200, 32MB RAM, WIN95
Druga część znakomitej zręcznościówko-samochodówki. Zmieniono w niej grafikę i trochę urozmaicono akcję. Mamy tutaj kilkanaście nowych bryczek i całkowicie odmienione ulice miasta. To one staną się naszym terenem łowieckim. Lecz czy są lepsze od pierwowzoru? Ocena należy do Was.

PRINCE OF PERSIA 3D



RED STORM ENT.
P150, 32MB RAM, WIN95
Jeśli zagrywałeś się do upadłego w pierwsze dwie części „Księcia Persji", to ta wywoła u Ciebie jeszcze większe wrażenie. Przeniesienie akcji w trzeci wymiar było świetnym pomysłem i dało wspaniałe możliwości - polecam.

SOUL REAVER

EIDOS
P200, 32MB RAM, WIN95
Członek naszej redakcji, Baron Jack, wielki znawca i wielbiciel „Tomb Raidera" uważa, że „Legacy Of Kain" bije na głowę wszystkie podobne gry. Nawet tę, w której bohaterką jest Lara! I co ty na to, panno Croft?



AGE OF WONDERS



TAKE 2
P133, 24MB RAM, WIN95
Od dawna oczekiwana strategia osadzona w świecie fantasy. Charakteryzuje ją bardzo dopracowana, szczegółowa i piękna oprawa graficzna. Godna polecenia wszystkim lubiącym wytężyć trochę szare komórki.

DARKSTONE

DELPHINE
P166, 24MB RAM, WIN95
Diabelnie podobny do „Diablo" erpeg. Wiele osób twierdzi jednak, że jest od niego znacznie lepszy. Zerknij koniecznie! W razie kłopotów z grą, upewnijcie się, czy macie najnowsze sterowniki do swojego sprzętu.





RAYMAN 2

UBISOFT
P166, 16MB RAM, WIN95
Rayman powraca ze zdwojoną siłą. Tym razem jego główną bronią w walce o palmę pierwszeństwa wśród platformówek jest pełen trójwymiar. Gra potrafi zachwycić grafiką! Szczerze polecam.

THIEF GOLD





EIDOS
P133, 16MB RAM, WIN95

Wersja gold wspaniałego FPP pod tytułem „Thief: The Dark Project". W oczekiwaniu na zapowiadanego od dawna „Złodzieja 2", warto obejrzeć podrasowanego hiciora. Poprawiono tutaj grafikę, dźwięk i sterowanie oraz dołożono kilka nowych misji. To chyba nie jest jednak pełnowartościowy „sequel". Każdy fan „kradzieja" powinien jednak go zobaczyć!

NHL 2000





EA Sports
P200, 32MB RAM, WIN95

„NHL 2000" tylko upewnia nas w stwierdzeniu, że Electronic Arts kiepskich gier po prostu nie robi. Jak dotąd, jest to najlepszy symulator hokeja dostępny na rynku. Postarajcie się jednak o mocny sprzęt. I lepiej, żeby był na- prawdę wytrzymały, bo chy- ba nasz eksportowy gieroj Oliwa, ma coś do dodania od siebie... I nie będzie to pokojowe podanie krążka.

NBA INSIDE 2000



MICROSOFT
P166, 32MB RAM, WIN95

Kolejny wytwór Microsoftu, który swym poziomem udowadnia, że mając mnóstwo pieniędzy można w szybkim czasie zrobić doskonałą grę. Polecamy tego konkurenta „NBA 2000" ze stajni EA Sports. Będzie ostra gra!

PONADTO NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

FORCE 21	RED STORM ENT.	P166, 32MB RAM, WIN95
TARZAN	DISNEY	P150, 16MB RAM, WIN95

KĄCIKI: FPP-Serwis
PATCHE: C&C Tiberian Sun, Darkstone, Force 21, Homeworld, Jagged Alliance, Re-Volt, Sports Car GT, Starcraft, Unreal Tournament Demo (w FPP Serwis).
DRIVERY: 3dfx Banshee, Intel740, MatroxG100-200-400, NVida Riva 128, Permedia 2, Riva TNT, S3 Savage 3D, Voodoo1, Voodoo2, Voodoo3, Direct X 7 wersja angielska.
SHAREWARE: ICQ99a, Mirc56, WinAmp 2.5

Pierwsze spojrzenie na...

WARCRAFT III

Blizzard zrywa zasłonę tajemnicy i odsłania diabelską mieszankę strategii i RPG.



W mieście rodzinnym możemy rekrutować nowych żołnierzy, unowocześniać budownictwo mieszkaniowe i wydawać ciężko zarobione złoto.

„WARCRAFT III" NAS ZACZARUJE, GDYŻ...

- Jest to „Diablo" na kursie kolizyjnym ze strategią czasu rzeczywistego.
- Magia i miecz nie boją się kontaktów z misjami i zagadkami.
- Wszyscy starzy znajomi z „Warcrafta" śmigają rączo w trzech wymiarach.
- Ktoś musi uratować strategię czasu rzeczywistego przed śmiercią przez nadmierne klonowanie.

PRODUCENT BLIZZARD WYDAWCA: SIERRA PREMIERA: WIOSNA 2000





Prace dopiero się zaczęły, więc możemy zaprezentować jedynie dwa screenshoty. Wyglądają jednak ślicznie.



„TERAZ PODCZAS GRY BĘDZIESZ MÓGŁ KSZTAŁTOWAĆ CHARAKTER BOHATERÓW Z TWOJEJ DRUŻYNY."

„Staliśmy się dekoracją!", wykrzykuje główny projektant „Warcrafta III" Rob Pardo. Jeszcze przed chwilą nasza wesoła kompania Orków radośnie bezcześciła święte miejsce, a teraz stoją w powykręcanych pozach, obróceni w kamień przez smoczy oddech zombie, wyglądając jak ostatnia fotka członków wyprawy Scotta na Biegun Południowy.

Czyżby coś ruszyło się od „Warcrafta II"? Lekko drgnęło. Pociechy wyrosły, „ożeniły się" z całkowicie nową filozofią gry, doczekały się potomstwa i radośnie pomykają napędzani nowiutkim i śliczniutkim engine'em 3D. „Warcraft", jaki znaliśmy, umarł i obrócił się w proch. W jego miejsce pojawiło się coś, co Pardo nazywa „strategią role-playing". W praktyce, oprócz zamieszania w szufladkach z nazwami gatunków, oznacza to, że nie musimy już bratać się z pospolitymi wojakami, lecz musimy za rączkę prowadzić starannie dobraną bandę bohaterów. Reszta wojska podporządkowana jest naszym czempionom i kiedy każemy im wykonywać niebezpieczne zadania, jak na przykład atakowanie wiosek lub wydzieranie magicznych mieczy z kleszczy gigantycznych skorpionów, posłusznie za nimi podąża.

Wędrując po mapach wypełnionych olbrzymimi trójwymiarowymi reprezentacjami farm i budowli Orków, które tak dobrze znamy z poprzednich części serii, mamy wrażenie, jakby „Warcraft II" został połączony z Diablo w wyniku awarii teleportera, tym bardziej, że podejmujemy się zadań, które bardziej pasują do słynnego RPG Blizzarda. Nie znajdziemy tu osobnych leveli, lecz rozległy świat gry kuszący nas obietnicami złota, magicznych artefaktów i punktów doświadczenia. Punkty doświadczenia i magiczne przedmioty mogą być następnie przekazywane naszym bohaterom (kontrolujemy maksymalnie czterech plus ich wojska), co pozwala nam ukształtować z nich postacie z legend potrafiące dokopać przedstawicielom każdej z pięciu ras, jakie napotkają w swoich wędrówkach.

Oprócz ludzi i Orków, w „Warcrafcie III" pojawią się demony i trzy inne rasy, o których na razie nic nie wiadomo. Każda będzie dysponowała 6-10 typami jednostek, włączając w to wariacje oryginalnych armii, jak na przykład paladyni, jeźdźcy wilków czy krasnoludzcy strzelcy.

Widzieliśmy również szkielety stawiające twardy opór, olbrzymie pająki wyskakujące z pajęczyn oraz smoczych zombie. Nie wstydzimy się przyznać, że zostaliśmy oczarowani stroną graficzną. Pozostaje ona śliczniutka, jak u swoich przodków z rodziny RTS, ale nie wzbrania się przed 3Dfx-watymi sztuczkami, kiedy do głosu dochodzi magia. Jak można się spodziewać realne jest dowolne manipulowanie kamerą, celem dokładniejszego przyjrzenia się scenerii. Autorzy mają ambicję zniechęcenia nas do ręcznego sterowania, chcąc nauczyć ją, aby niczym wierny pies podążała za akcją. Wszystko to sprawia, że oczekiwanie na premierę może okazać się prawdziwą męką. **MARK DONALD**



DANE PRODUCENTA

Nazwa: Blizzard

Pochodzenie: USA

Data założenia: 1994

Wielkość zespołu: 15 osób

Osiągnięcia: Blizzard wyrobił sobie markę tworząc znakomite strategie i gry RPG. „Warcraft III" jest próbą stworzenia nowego gatunku.

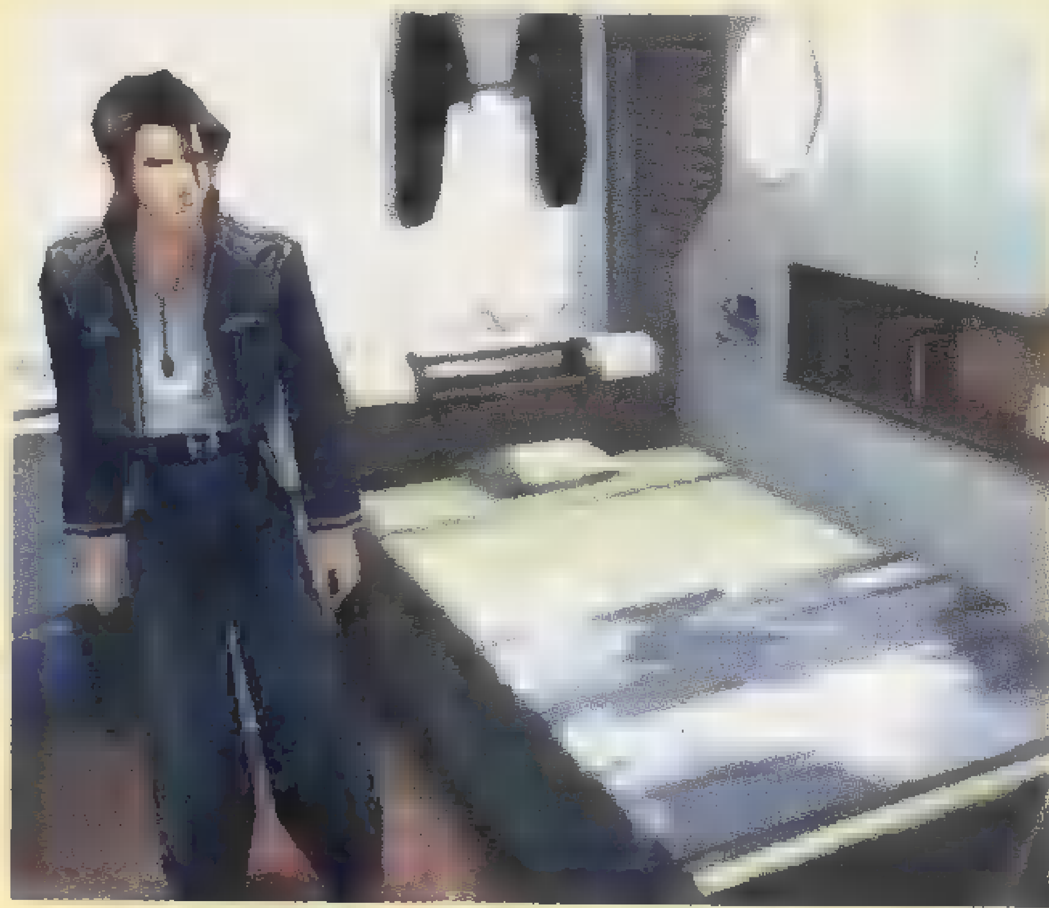
Poprzednia Gra: „Warcraft I & II", „Diablo", „Starcraft", „Warcraft Adventures" (projekt ten niestety został zarzucony).

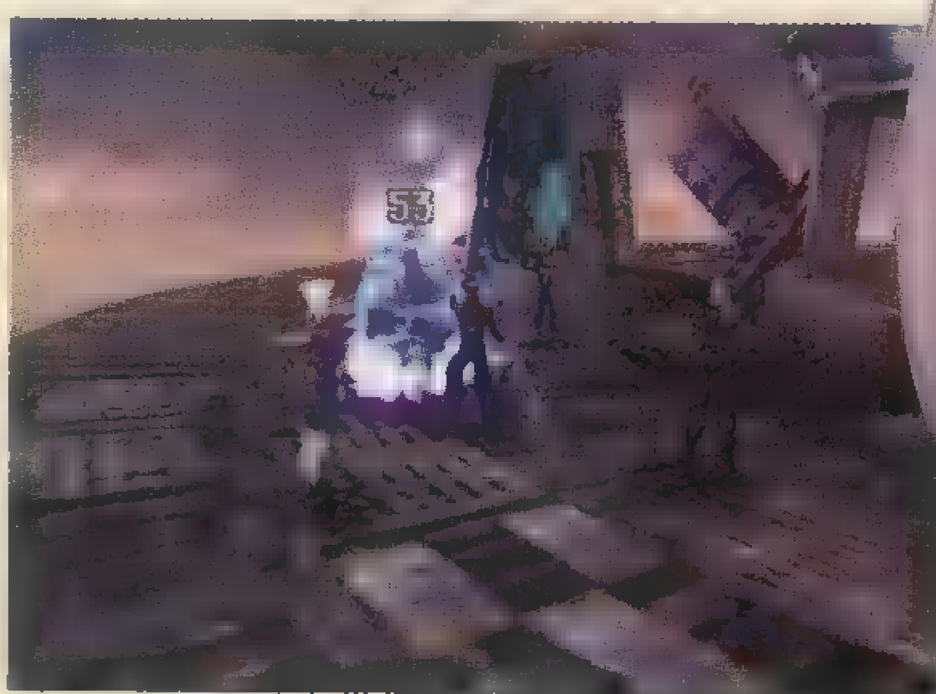
Pierwsze spojrzenie na...

FINAL FANTASY VIII

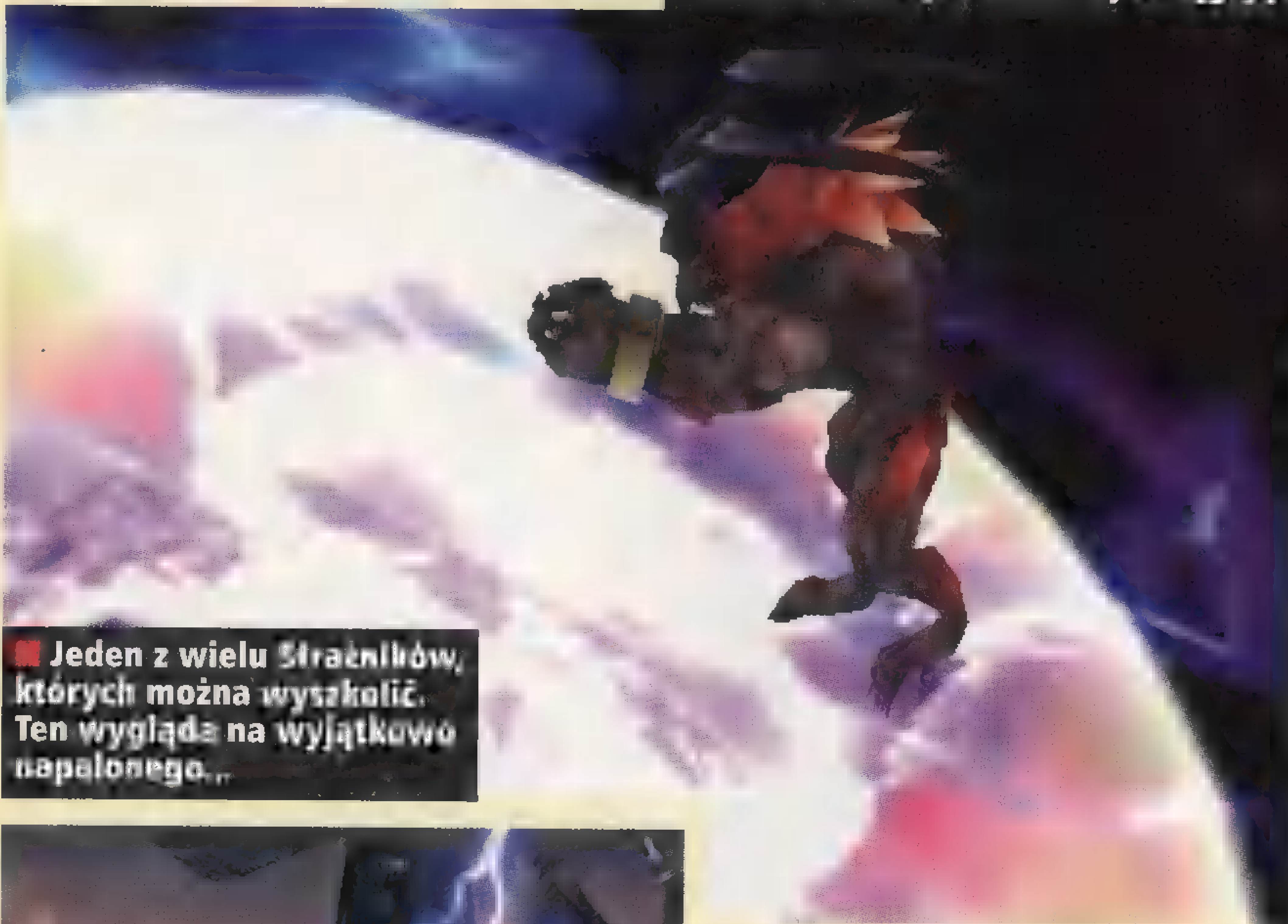
Wygląda na to, że Chmurka została wymieciona przez Szkwał.



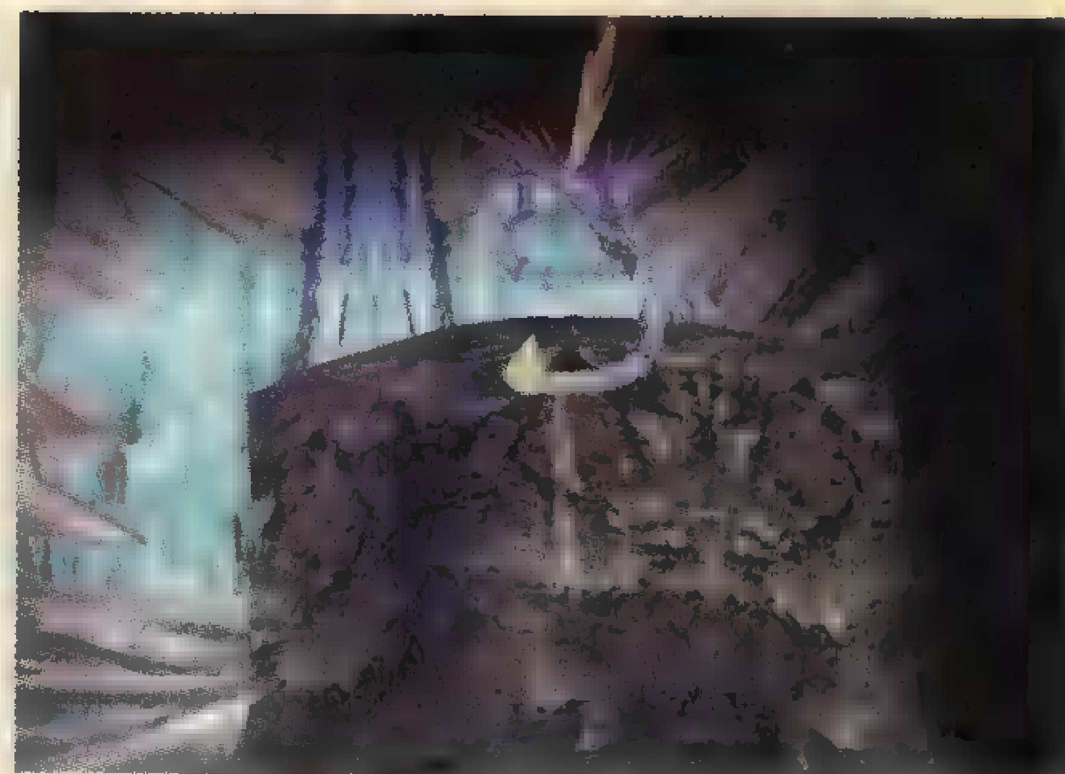


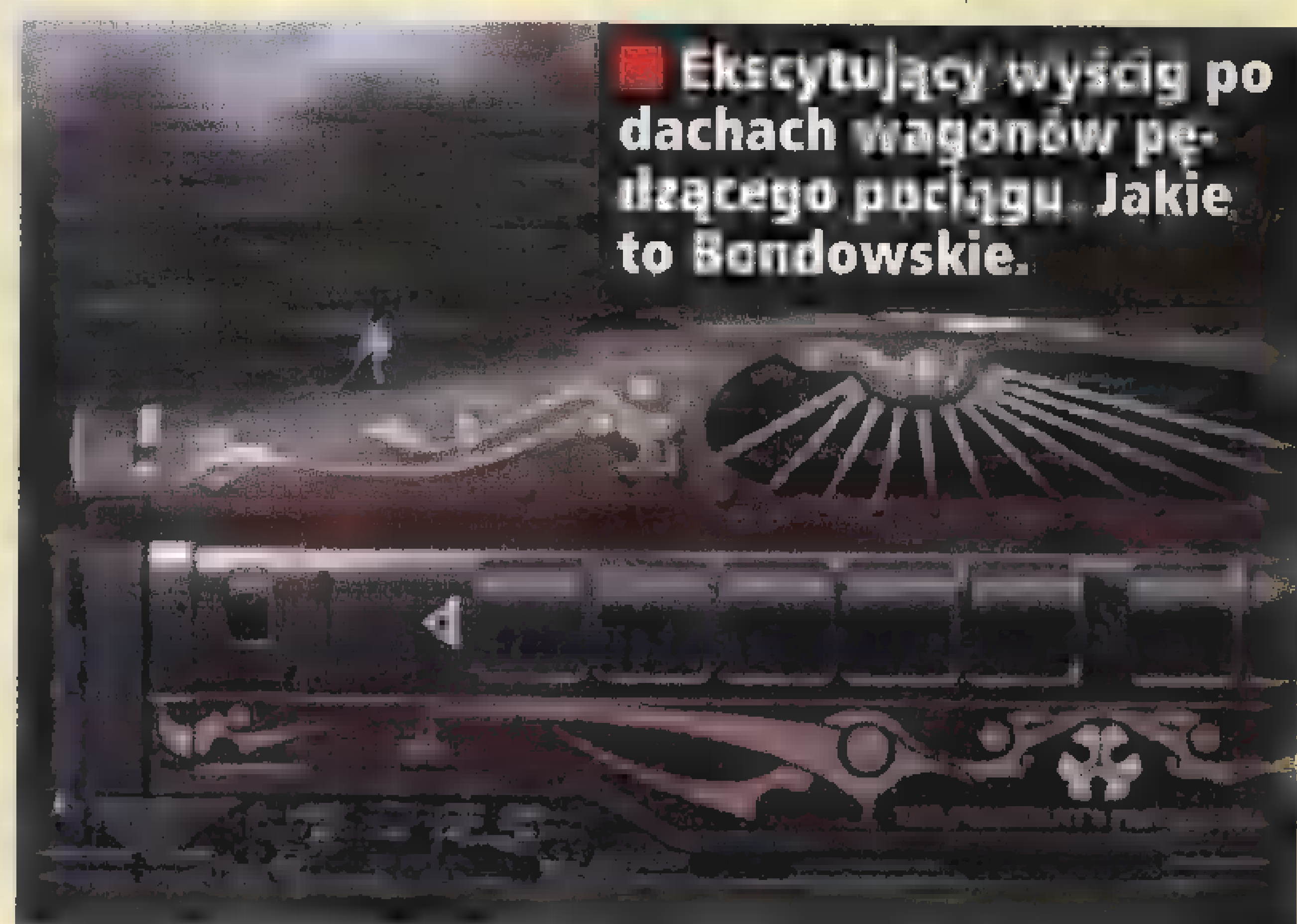


(Lewo) Kurtka matadora i peleryna – nasz bohater jest gotowy do akcji. (Powyżej) Turowa bitwa, ale tym niemniej wciągająca.



Jeden z wielu Strażników, których można wyszkolić. Ten wygląda na wyjątkowo napalonego...





Ekscytujący wyścig po dachach wagonów pędzącego pociągu. Jakie to Bondowskie.



DLACZEGO POWINIENEŚ PRAGNĄĆ „FF VIII"...

- Prawdopodobnie największa, najlepiej wyglądająca i najbardziej wciągająca gra RPG w historii.
- Wyrafinowana grafika? Motywy dla dorosłych? Seria „Final Fantasy" najwyraźniej dojrzała.
- Wszystko jest o wiele większe niż w przypadku poprzedniczek.
- Najprawdopodobniej jest to jedyna gra, w której możemy tańczyć z dziewczyną.

PRODUCENT SQUARE WYDAWCA: EIDOS PREMIERA: STYCZEŃ


Squall Leonheart demonstruje mistrzowskie opanowanie zieleni.


Gdybyśmy byli twórcami Thundercats, na poważnie zastanowilibyśmy się nad złożeniem wniosku o plagiat.



Wiadomość oficjalna: Spiky Barnet i Saucer Eyes odeszli w zapomnienie, zapełniając kosze z przecenionym towarem, w towarzystwie Fragmasterów i figurek Jar Jar Binksa. Pecetowa wersja „Final Fantasy VII" okazała się komercyjną katastrofą gigantycznych rozmiarów. Chociaż uparcie wychwalaliśmy jej zalety, zapełnione niesprzedanymi egzemplarzami półki świadczą o tym, że wielu z Was nie podzieliło tego entuzjazmu.

Z perspektywy czasu łatwiej zrozumieć, dlaczego utrzymana w stylu anime grafika oraz rozbudowana natura numeru siódmego nie połechtała Was tam, gdzie należało – nie najlepszej jakości scenerie zdradzały gołą konwersję, podczas gdy dziwaczne postaci, fabuła i dodatkowe gry stanowiły zupełną nowość dla posiadaczy pecetów.

Szczerze mówiąc spodziewaliśmy się, że ósma odsłona będzie miała podobny charakter, ale ku naszej ogromnej radości firma Square zdołała nas wszystkich zaskoczyć, rezygnując z ekstrawaganckich postaci i jaskrawej palety barw na rzecz większej dozy subtelności. Pod względem grafiki i fabuły, „FFVIII" jest zdecydowanie dojrzalsza – unikając idiotycznych dialogów, dziecinnych konfrontacji i optując za bardziej emocjonalnymi motywami, jak na przykład zdrada, smutek, zemsta oraz (ohyda!) romantyczne związki.

Jest to o wiele lepszy kierunek dla całej serii i zbawiennie wpływa na samą grę. Wstawki filmowe nadal oszałamiają, ale tym razem są również wzruszające. Walka ma o wiele bardziej złożony charakter, a cała masa graficznych sztuczek wywołuje wrażenie zagłębiania się w spójny, ciągle rozwijający się świat.

„BEZMIAR WIZUALNYCH EFEKTÓW DAJE WRAŻENIE ZAGŁĘBIANIA SIĘ W SPÓJNY, CIĄGLE ROZWIJAJĄCY SIĘ ŚWIAT."

Podobnie jak w przypadku poprzednich części, akcję gry oglądamy z perspektywy trzeciej osoby, dzięki której możemy kierować poczynaniami Squalla lub trzyosobowej drużyny, w pre–renderowanych lokacjach. Płynne przewijanie oraz scenerie przypominające wyglądem te z wstawek filmowych, zapewniają płynność akcji, podczas gdy przejście w tryb walki powoduje najazd kamery, co pozwala lepiej śledzić jej przebieg.

To właśnie w stylu prowadzenia walki ujawnia się największe nowatorstwo „FFVIII". Zniknęły tradycyjne turowe wymiany ciosów i okazjonalne oślepiające ataki magiczne – zamiast nich mamy do czynienia ze złożonym systemem Guardian Forces (wyjątkowo eklektyczna banda potworów, którzy w naszym imieniu odwalają brudną robotę). Im dłużej Strażnicy są pod naszą kuratelą (można ich sobie wykradać w czasie walki), tym większej nabierają mocy i stają się bardziej doświadczeni. Dzięki temu wzrasta również doświadczenie gracza, przez co zwiększa się również liczba dostępnych opcji bitewnych. Jest to prosta, lecz jednocześnie wyrafinowana procedura, u której źródeł leży idea Tamagotchi, a dzięki niej bitwy sprawiają wrażenie mniej sztywno zaprogramowanych niż w poprzedniej części. A to między innymi za sprawą umiejętności niektórych Strażników inicjowania wielu ataków jednocześnie. Inną istotną zmianą in plus jest zredukowanie liczby starć, w których musimy uczestniczyć. Jedną z bardziej irytujących rzeczy w „FFVII" była ogromna liczba przypadkowo generowanych rozgrywek. W „FFVIII" zboczenie z utartego szlaku również prowadzi do starcia, natomiast trzymanie się dróg i ścieżek daje możliwość niczym nie zakłóconej wędrówki. System ten umożliwia wybór stylu gry – więcej walk oznacza więcej zdobytego doświadczenia, podczas gdy większa doza ostrożności sprawi, że w krótszym czasie będziemy mogli przemierzyć większy obszar.

Dzięki na nowo rozbudzonemu zainteresowaniu RPG i swojemu „poważniejszemu" charakterowi „FFVIII" powinna stać się grą, która zaskarbi sobie przychylność pecetowców. Nie ma innego wyjścia. **MATTHEW PIERCE**

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Square

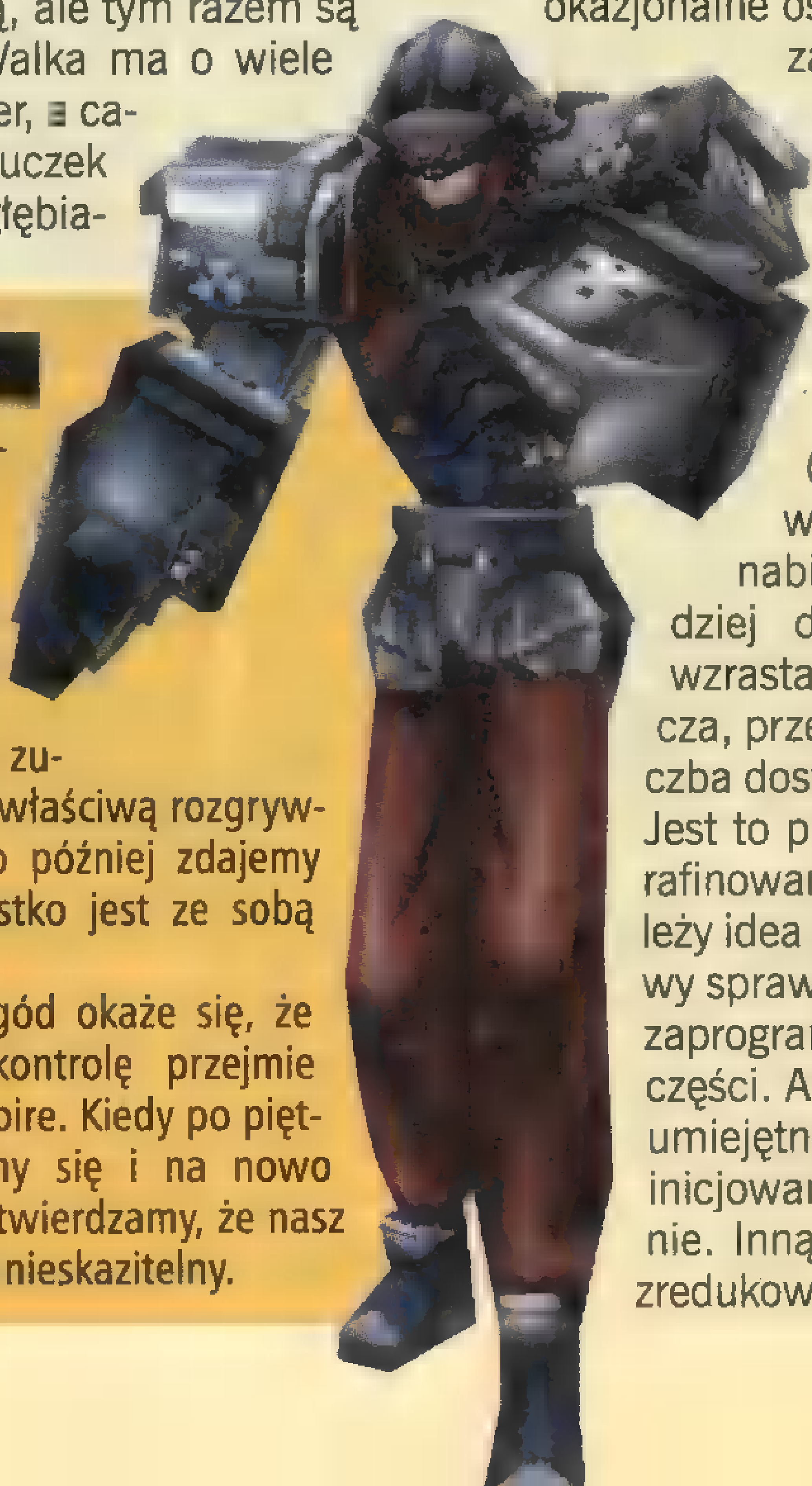
Pochodzenie: Japan

Data założenia: 1986

Wielkość zespołu: Kilkaset osób

Osiągnięcia: Początkowo tworzyli gry tylko dla Nintendo. Pierwsze części „Final Fantasy" ukazały się na prehistoryczną konsolę NES. Niekwestionowany sukces odnieśli w zeszłym roku, sprzedając ponad 6 milionów egzemplarzy gry „Final Fantasy VII" w wersji na PlayStation. Natomiast całkowita sprzedaż wszyskich części „Final Fantasy" na całym świecie osiągnęła niebotyczną ilość 18 milionów kopii.

Poprzednia Gra: Na PC zrobili tylko legendarną siódmą część „Final Fantasy". Na konsole popełnili w zamierzchłej przeszłości „Chrono Tigera", „Bushido Blade", no i oczywiście wszystkie części „Final Fantasy".



CZAS SNU

„Final Fantasy VIII" pełna jest krótkich ciekawych dygresji. W różnych miejscach fabuła skieruje się na boczny tor i pozwoli graczowi brać udział w na pozór zupełnie nie związanych z właściwą rozgrywką przygodach. Dopiero później zdajemy sobie sprawę, że wszystko jest ze sobą misternie powiązane.

W jednej z takich przygód okaże się, że kiedy Squall zaśnie, kontrolę przejmie wrogi żołnierz Laguna Loire. Kiedy po piętnastu minutach budzimy się i na nowo przejmujemy kontrolę, stwierdzamy, że nasz bohater nie jest już taki nieskazitelny.

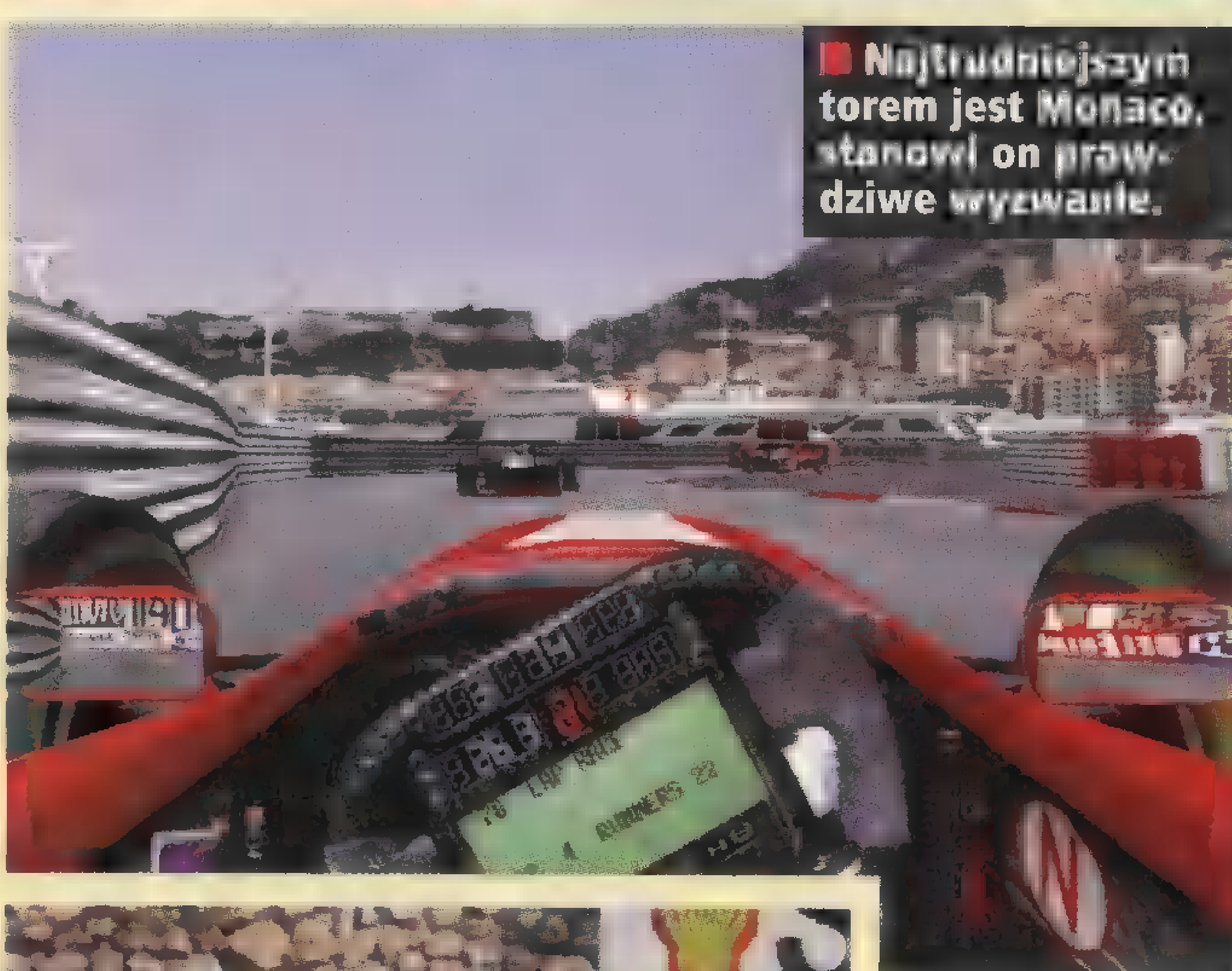
Pierwsze spojrzenie na...

F1 GRAND PRIX 3

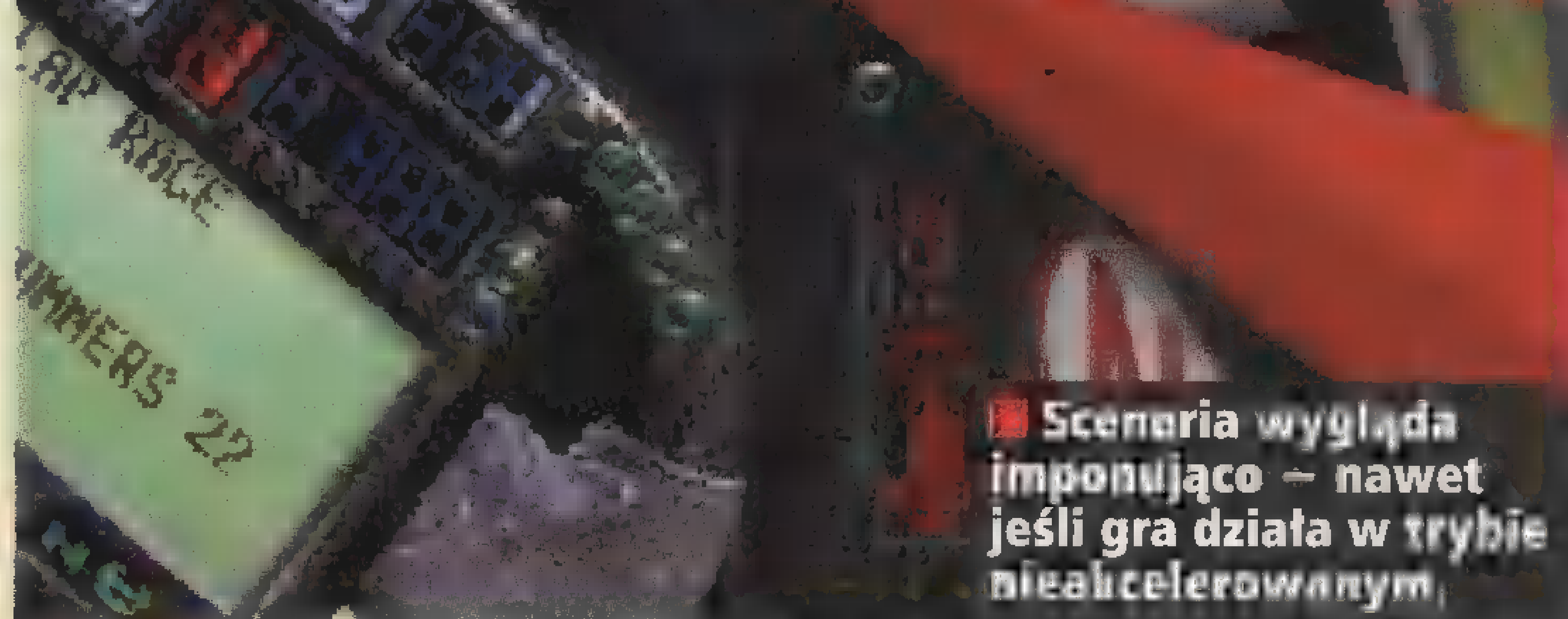
Po ponad roku obietnic, wreszcie stało się... trzecie nadejście Geoffa Crammonda!



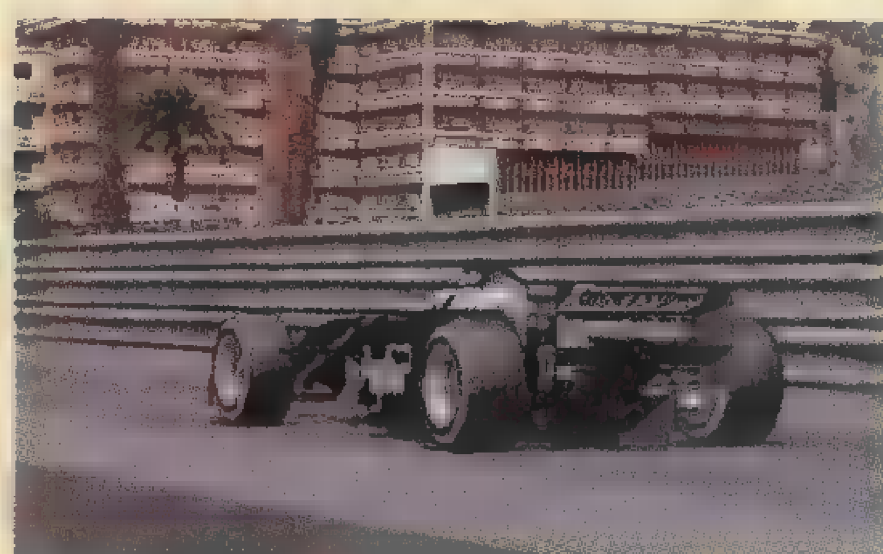
Z tego, co widzieliśmy, „F1 GP3" wygląda lepiej niż jakikolwiek inny symulator.



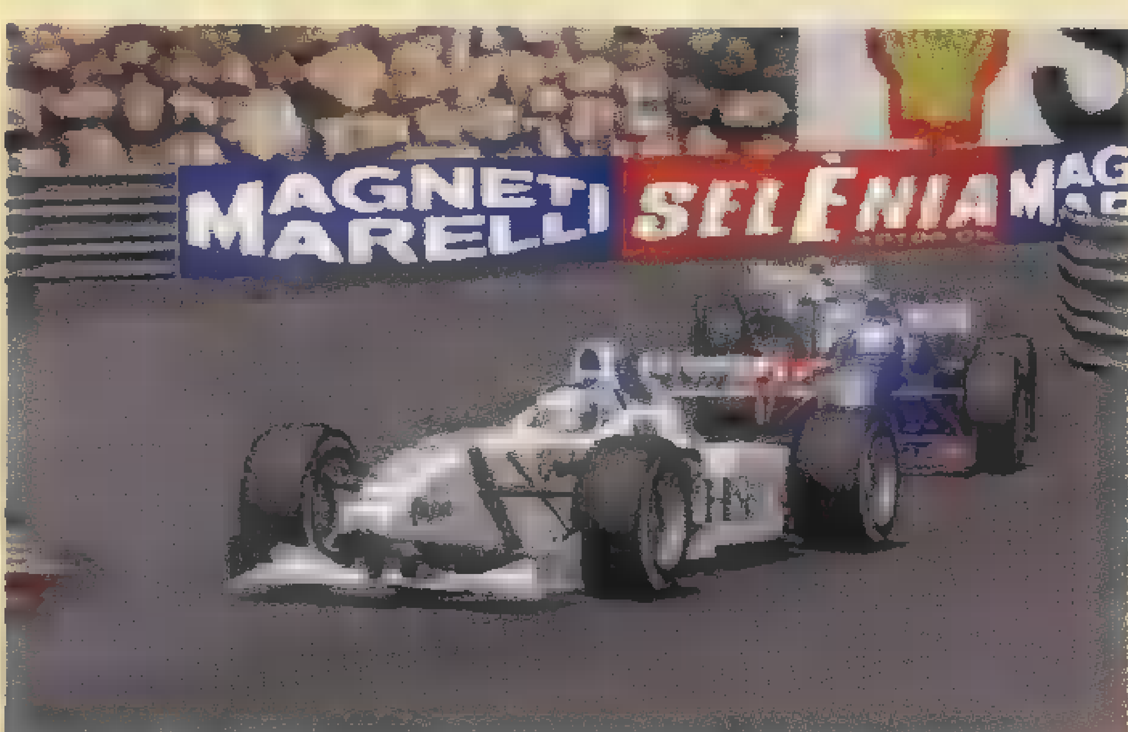
Najtrudniejszym torem jest Monaco, stanowi on prawdziwe wyzwanie.



Sceneria wygląda imponująco – nawet jeśli gra działa w trybie nieakcelerowanym.



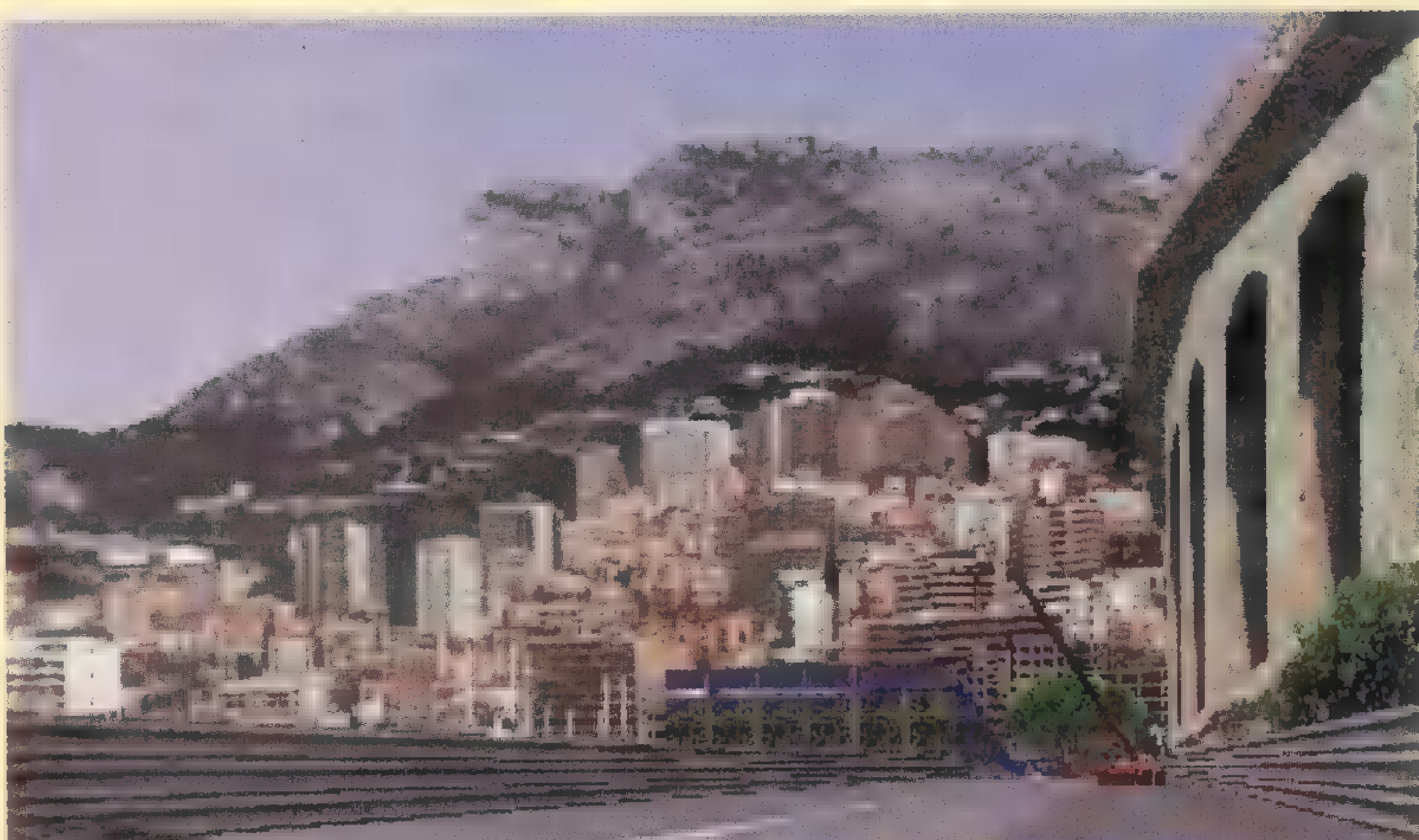




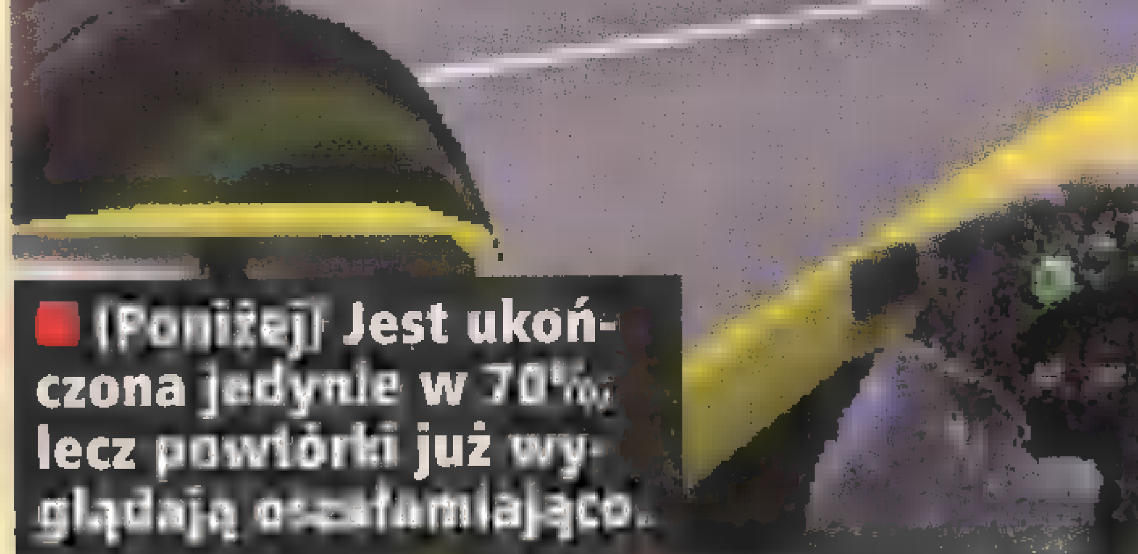
F1 GRAND PRIX 3 ZWYCIĘŻY, PONIEWAŻ....

- Jest prawie pewne, że będzie najbardziej realistyczną i najładniejszą grą F1 wszech czasów.
- Posiada opcje, o których wcześniej mogłeś tylko pomarzyć.
- Geoff pracował nad nią od lat.
- Geoff nigdy nie zrobił kiepskiej gry.

PRODUCENT GEOFF CRAMMOND **WYDAWCA:** HASBRO **PREMIERA:** MARZEC







(Poniżej) Jest ukończona jedynie w 70%, lecz powtórki już wyglądają oszałamiająco.





(Po lewej, i powyżej) Nawet kierownice różnią się wyglądem w poszczególnych bolidach.

Pomyśl o jakiejkolwiek innej, tak długo oczekiwanej grze, jak „F1 Grand Prix 3". No, spróbuj, dam Ci szansę... I co, wymyśliłeś? A jednak nie ma najmniejszych wątpliwości, że najdłużej każe nam na siebie czekać „F1 GP3".

Powody są oczywiste. „GP3" jest prawie w całości opracowywana przez jedną osobę – Geoffa Crammonda, jest realistyczna w każdym calu, no i wygląda wprost nieziemsko. I pomyśleć tylko, że przedstawione tu screenshoty pochodzą z wersji nieakcelerowanej. Aż trudno sobie wyobrazić, jak gra będzie wyglądać wsparta przez potężną moc kart 3D. Nic więc dziwnego, że „F1 GP3" stała się jednym z najgłośniejszych tytułów na londyńskich targach ECTS. Ale przejdźmy do szczegółów...

Po pierwsze, „F1 Grand Prix 3" zawiera wszystkie tory, teamy, kierowców i samochody, biorące udział w Grand Prix w sezonie 1998. Jest licencjonowana przez światową organizację FIA, która zawarła pięcioletni kontrakt z firmą Hasbro na produkcję gier o tematyce F1. Tryby wyścigu będą podobne do tych, jakie zawierały poprzednie części. Będzie Championship Season (pełne Grand Prix), Quick Race (szybki wyścig ze zmniejszoną ilością okrążeń), Non–Championship Race (pełen wyścig, ale nie zaliczany do mistrzostw). Tryb Championship zawiera wszystko to, w co powinien być wyposażony każdy rasowy wyścig. Będą go więc poprzedzały oddzielne dni treningowe i kwalifikacyjne oraz czas na przygotowania i ustawienia samochodu. Tak jak w „F1 GP2", znajdziemy tutaj całe mnóstwo opcji ułatwiających jazdę nowicjuszom. Automatyczne hamulce i skrzynia biegów, system antypoślizgowy, wymalowana na torze linia optymalnej jazdy, wyświetlacz pokazujący zalecane aktualnie przełożenie, pomoc w przyspieszaniu i sterowaniu.

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Geoff Crammond

Pochodzenie: UK

Data założenia: 1994

Wielkość zespołu: Tylko on

Osiągnięcia: Praktycznie każda gra Geoffa Crammonda była wspaniała. Legendarna strategia „The Sentinel" (na Spectrum i C64) i symulator Spitfiera – „Aviator" – to jedyne jego gry, które nie były samochodówkami.

Poprzednia Gra: „Aviator", „Revs", „Rev 4 Tracks", „The Sentinel",„Stunt Car Racer", „F1 Grand Prix" i „F1 Grand Prix 2".

„CO JESZCZE? NA PEWNO WIĘCEJ CIEKAWOSTEK NIŻ BY MOGŁO SIĘ ZMIEŚCIĆ NA DWÓCH STRONACH..."

Wymienione ułatwienia przydadzą się chyba nie tylko nowicjuszom, ale też graczom bardziej zaawansowanym. Po prostu „F1 GP3" jest dużo bardziej realistyczna niż jakikolwiek inny symulator F1 dostępny aktualnie na rynku. Włączyliśmy niektóre ułatwienia i wszystko wciąż było idealnie wyważone.

Oczywiście zadbano także o hardcore'owców, którzy potrafią godzinami dobierać, na przykład odpowiednią twardość sprężyny zawieszenia prawego przedniego koła. Według Hasbro, będziemy mieli możliwość bardzo dokładnej analizy danych telemetrycznych wyścigu, zawierających informacje o prędkości, sterowaniu, obrotach silnika, przyspieszaniu, hamowaniu, przełączaniu biegów, wysokości skoku zawieszenia (oddzielnie dla każdego koła) i opóźnieniu przyspieszania (?). Dodatkowo będziesz mógł dokładnie ustawiać przedni i tylny spoiler, rozdział siły hamowania, przełożenia biegów, twardość sprężyn, skok zawieszenia, itp.

Co jeszcze? Jest oczywiście tryb multi–player umożliwiający zabawę kilku osobom jednocześnie przez sieć lokalną oraz rozbudowany tryb powtórek, dający możność oglądania wyścigu poprzez kolekcję olbrzymiej ilości ujęć. Jest tryb nieakcelerowany. Jest wirtualny kokpit. Jest... na pewno dużo więcej rzeczy niż udałoby nam się umieścić na dwóch stronach. A my... Jesteśmy podekscytowani!

MATTHEW PIERCE

JEST REALISTYCZNIE

Nawet wspaniała „F1 GP2" nie osiągnęła pełni realizmu. Jedną z przyczyn był po prostu brak czasu na dopracowanie pewnych rzeczy, które teraz w „GP3" zostaną poprawione. Realistyczne warunki pogodowe będą miały olbrzymi wpływ na zachowanie bolidu. Lecz najbardziej godnym podkreślenia będzie z pewnością całkiem nowy model jazdy, ze szczegółowo dopracowanymi kraksami i wypadkami.

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

Jeśli masz dość namolności młodszego rodzeństwa, to niech staruszkowie zafundują mu coś z „edukacji". Tym razem może to być rozrywkowy „Adaś i Pirat Barnaba" z oferty Cd-Projektu.

Choć DVD wyznacza nowe horyzonty rozrywki, to jeszcze przyjdzie nam poczekać na „masową produkcję" gier dedykowanych temu nośnikowi. Choć oferta tytułów filmów powiększyła się z 29. do 150., to stary cedek nadal górą - wyszło prawie 6000 tytułów gier i filmów.

Sonopres, firma zajmująca się zabezpieczaniem produkcji na CD przed piraceniem, wprowadza nową metodę ochrony. Ten fakt cieszy, lecz praktyka pokaże, czy rzeczywiście odkryto panaceum na bolączki wydawców.

Armia USA wyasygnowała 45 mln. $ dla uniwersytetu w Południowej Karolinie. Grupa naukowców z tej placówki zajmuje się implementowaniem sztucznej inteligencji do... gier wideo! Wyścigówki, symulatory i gry menedżerskie bardzo zainteresowały panów w zielonych kubraczkach.

Mattel Media zwraca nam subtelnie uwagę na fakt, że coraz więcej kobiet sięga po maszyny zwane komputerami. Do końca roku na światło dzienne wypłyną takie smaczki, jak: „Barbie Photo Designer", „Barbie Super Sport" czy „Barbie As Sleeping Beauty". Że nieco monotematyczne? Przecież chodzi o kobiety...

■ WYDAWCA **CODEMASTERS** ■ PRODUCENT **CODEMASTERS** ■ PREMIERA **KWIECIEŃ 2000**

COLIN McRAE





Hurra! Za kilka miesięcy swoim nowiutkim Fordem Focusem znów przybędzie Mistrz.

Pierwszy „Colin" sprzedał się na świecie w oszałamiającej, nawet jak na dzisiejsze realia, liczbie egzemplarzy - półtora miliona! Odpowiedź Codmasters nie była więc trudna do przewidzenia - „czym prędzej zrobimy drugą część". Tym razem głównym samochodem w grze nie będzie już poczciwy Subaru Impreza, lecz wielki motoryzacyjny hicior ostatnich miesięcy - Ford Focus. Pan Colin z pewnością dobrze wybrał, bo w tym sezonie (1999/2000) rywalizacja wychodzi mu nie gorzej niż w poprzednim. Twierdzi, że Focus jest zupełnie innym samochodem od Imprezy, nie tylko z wyglądu, ale także jeśli chodzi o zachowanie. Ciekawe czy odczujemy to w grze? Autorzy obiecują, że tak. Przy programowaniu modelu jazdy komputerowego Focusa korzystano z dokładnych danych telemetrycznych prawdziwego Forda. Jeśli programiści zrobili to dobrze, oznacza to, że realizm będzie bardzo wysoki. Oczywiście wielkiej poprawie ulegnie grafika. Tym razem wersje: pecetowa i PSX-owa zostaną napisane zupełnie oddzielnie. Programiści twierdzą, bardzo słusznie zresztą, że współczesny pecet ma kilkakrotnie większe możliwości niż podstarzała już z lekka konsola Sony, i że nie byłoby najmniejszego sensu stosować tego samego engine dla obydwu platform. Nie trzeba być geniuszem, żeby wiedzieć, co to oznacza - wersja pecetowa będzie dużo ładniejsza od tej na PSX-a. Samochody będą się składały z 700. wielokątów i zostanie zastosowana nowa technika odbijania otoczenia na błyszczącej (do czasu) karoserii wozu. Co więcej,



RALLY 2





bryki będą posiadały przezroczystę szyby, przez które dokładnie zobaczymy wnętrze i kierowcę, a skutki zderzeń będą teraz dużo bardziej dostrzegalne. Jeśli, przykładowo, podczas jazdy stracimy koło i dalej nie damy rady pojechać, ujrzymy napis Game Over. Trasy robiono na podstawie fotografii i filmów z prawdziwego wyścigu! „CMR 2" powinniśmy ujrzeć w kwietniu 2000 roku. Z pewnością odniesie ona wielki sukces, nie zapominajmy przecież o „TOCA 2", która okazała się większym hitem niż jedynka - Codemastersi mają już doświadczenie w tych sprawach. ■

■ WYDAWCA **VIRGIN** ■ PREMIERA **WIOSNA**

GALLEON

Kto wie, może będzie to okręt stulecia! Lub przynajmniej dekady. Gard i Douglas, goście, których nazwiska mogliście oglądać na liście płac „Tomb Raidera I", właśnie wracają! Teraz zamienili kształtną panienkę na bliżej nieokreślonego kapitana na własnym rozrachunku. Rhama Sabrier, bo tak się zowie nasz nowy gieroj, jest bardzo samodzielnym, młodym człowiekiem. Jego przeznaczeniem jest eksploracja nieznanych wód, znajdowanie przedziwnych artefaktów czy wykonywanie zadań zleconych przez możnych kupców. Znajome, czyż nie? A jeśli jeszcze dodam, że będzie to przygodówka z elementami gry akcji, stworzona w doskonałym środowisku 3D... Taaak. Atutem zespołu tworzącego ten produkt jest wielkie doświadczenie i próba stworzenia klimatu, który chyba opuścił serię z panną Croft. ■





■ WYDAWCA **TAKE 2** ■ PRODUCENT **ILLUSION SOFTWORKS** ■ PREMIERA **LISTOPAD**

HIDDEN & DANGEROUS: FIGHT FOR FREEDOM

Najwyraźniej zostało jeszcze w kieszeniach trochę pestek i kilka granatów do wyrzucenia.
Zapomnienie o „H&D" do czasu premiery jej następczyni byłoby komercyjną głupotą. A ludzie z Take 2 nie są głupi. Efekt? Oto już za momencik rodzimy Optimus wprowadzi na rynek add-on do naszej ulubionej gierki. Zawarte w nim trzy nowe kampanie rozgrzeją serca każdego rasowego giercmana. Będziemy mogli infiltrować niemiecką bazę produkującą wunderwafffe w Prusach Wschodnich, spróbować swych sił w mroźne, grudniowe poranki 1944 roku, gdy przez Ardeny przetoczył się niemiecki walec, czy wreszcie obejrzeć zakurzony Partenon - Grecja wzywa! Dodano także dwie nowe giwery - postrzelamy sobie z radzieckiej pepeszki lub zaciśniemy łapy na jakże znanych miłośnikom gangsterskich filmów tommy-gunach. Nasi przeciwnicy także doczekali się nowych konstrukcji, gdyż wreszcie będziemy mogli poszaleć STUG-iem - samobieżnym działem szturmowym. Znajdziemy w użyciu poczciwego willysa, więc nie będziemy skazani tylko na zdobyczne Kubelwageny. „H&D" naciera! ■



■ WYDAWCA **HASBRO** ■ PRODUCENT **MICROPROSE** ■ PREMIERA **WIOSNA 2000**

B17 FLYING FORTRESS II

Ostatni raz wystartowali w 1992 roku. Nawet okręt podwodny musiałby w tym czasie uzupełnić paliwo.

Pamiętacie jeszcze wspaniałego „B17", wydanego przez wówczas niedościgniony team MicroProse? Ja pamiętam, choć minęły wieki. Możliwość latania najsłynniejszym bombowcem II wojny światowej była wówczas tak karkołomnym pomysłem, że musiało się to udać. Na owe czasy produkt szokował wysoką grywalnością, multiplatformowością (pogrywałem na Amidze) i realizmem rozgrywki. Wszystko wskazuje na to, że przez te siedem lat nikt nawet nie musnął tego pomysłu, co niezbyt dobrze świadczy o branży. MicroProse powraca! Oczywiście unowocześniony „B17" musi zawierać najnowsze osiągnięcia techniki giercmańskiej, by móc nas zaskoczyć. Ale najważniejszy tutaj będzie chyba klimat. Teraz będziemy mogli osobiście planować trasę przelotu naszej maszyny, dowodzić eskadrą śmiercionośnych bombowców, czy wreszcie zająć się częścią „menedżerską" gry - zarządzać członkami załogi i osobiście dopilnowywać obsługi technicznej. W powietrzu będziemy mogli podziwiać najnowszy engine „microprosiaków", dzięki któremu walki nad Zachodnią Europą stanowić będą niezapomniane przeżycie. Istnieje możliwość wskoczenia do kokpitu osłaniającego nas myśliwca i można spróbować samemu zmierzyć się z potęgą Luftwaffe! Oczywiście możemy także zająć dowolne stanowisko na pokładzie naszego latającego cyrku, co pozwoli nam nasycić żądne krwi tkanki. ■



CHAT COMMANDER

...czyli mów do mnie jeszcze. W Internecie pojawiło się miejsce, gdzie wszyscy usieciowani gracze mogą się spotkać, wymienić doświadczenia i uciąć sobie przyjemną pogawędkę. Valhalla, jeden z największych polskich serwisów o grach, wspólnie z firmą Alfanet (http://www.online.pl), prowadzącą Wirtualne Pogawędki - kompleks najpopularniejszych w Polsce chat roomów, utworzyły wspólnie kolejny kanał tematyczny. Nowy wirtualny pokój o nazwie Chat Commander przeznaczony jest dla wielbicieli komputerów i gier komputerowych. W ramach kanału, oprócz codziennej zabawy i rozmów na tematy związane ze światem gier i komputerów, prowadzone będą spotkania tematyczne z ludźmi z branży oraz rozmowy dotyczące najważniejszych wydarzeń na rynku. Nad poziomem merytorycznym toczonych dyskusji pieczę trzyma zespół Valhalli, natomiast całością obsługi technicznej zajmuje się Alfanet. Do pokoju można się dostać ze strony http://www.valhalla.com.pl/chat/ bądź http://wp.online.pl/ Zapraszamy!

GRY NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki na to, aby stać się hitami.

FIFA 2000	EA	Listopad
Messiah	Interplay	Listopad
Theme Park World	EA	Listopad
TR: The Last Revelation	Eidos	Listopad
Ultima IX Ascension	Origin	Listopad
Indiana Jones And T.I.M.	LucasArts	Grudzein
Quake III Arena	Id Software	Grudzień
Daikatana	Eidos	Gwiazdka
Max Payne	3D Realms	Gwiazdka
Black&White	EA	Luty
Grand Prix 3	MicroProse/Hasbro	Luty
Thief 2	EA	Luty
Giants	Interplay	Kwiecień
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Wiosna
Commandos 2	Eidos	Wiosna
Delta Force 2	Novalogic	Wiosna
Force Commander	LucasArts	Wiosna
Team Fortress 2	Sierra	Wiosna

NADESZŁO TSUNAMI!

W Internecie pojawił się nowy serwis poświęcony grom. Oto, co może o nim powiedzieć jego twórca i redaktor naczelny, Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz:

„Serwis informacyjny Tsunami: Nowa Fala Cybernetycznej Informacji został założony 28 sierpnia 1999 roku. Pierwotnym założeniem redaktorów serwisu było stworzenie cybernetycznego pisma o tematyce gier komputerowych i całej otoczce branży. W chwili obecnej na łamach mokrych stron Tsunami można znaleźć ciągle rozwijający się dział First Look (krótkie zwiastuny nowych gier), zapowiedzi, beta-testy, a także recenzje gier. Oprócz artykułów dotyczących najnowszych produktów, znajdziecie tam recenzje tytułów trochę starszych - istnieje dział Retro. Tsunami posiada również sekcję wywiadów, w którym znajdują się rozmowy przeprowadzone przez jego redaktorów z ludźmi odpowiedzialnymi za wybrane gry komputerowe. Ponadto, powstał dział publicystyczny, gdzie umieszczane są felietony, często dotyczące spraw związanych z branżą. Oprócz tego można wziąć udział w licznych konkursach, w których do wygrania są gry komputerowe, koszulki i wiele innych gadżetów. Podsumowując, serwis Tsunami jest jednym z lepszych i godnych polecenia magazynów internetowych, jakie znajdują się w polskiej sieci. Wszystkich odsyłamy na mokre strony Tsunami, które zaintrygują swoją zawartością niejednego z Was." Oto nadciąga prawdziwy konkurent dla Valhalli. Chyba Thor będzie musiał uważać. ■

■ WYDAWCA **EA** ■ PRODUCENT **BULLFROG** ■ PREMIERA **LISTOPAD**

THEME PARK WORLD

Zapomnij o zjedzonym przed chwilą posiłku. Wspomnienie kołyszącego kosza Diabelskiego Młyna powraca!

Gdy Peterowi M. udało się wypuścić na świat niesamowitego menedżera parku rozrywki, siedzieliśmy z rozdziawionymi gębami i zadawaliśmy sobie tylko jedno pytanie: dlaczego nikt na to nie wpadł wcześniej? Teraz chyba znowu wypadną nam z rąk paczki z popcornem - „Theme Park" 3D!



Będziesz mógł przejechać się dopiero co wybudowanymi zabawkami, a ich asortyment po prostu został rozdęty do granic wytrzymałości. Nowa oprawa muzyczna i spojrzenie na znane nam konstrukcje z innej strony, chyba wskrzeszą hit sprzed lat. Tym bardziej, że polscy gracze będą mogli radować swe patrzałki rodzimymi tekściorkami. „Theme Park World PL"! To chyba jedna z lepszych informacji tego numeru GK. Poczekajcie, aż dowiecie się o cenie. ■



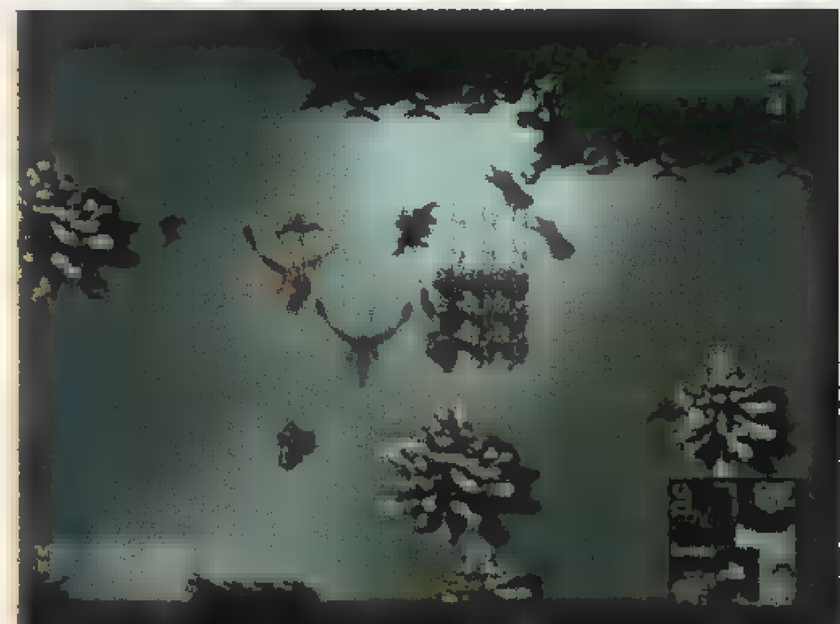
■ WYDAWCA **CD-PROJEKT** ■ PRODUCENT **CRYO** ■ PREMIERA **JUŻ JEST**

KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA

„Black Moon Chronicles" po polsku! Na tę wiadomość z pewnością czekali fani przyzwoitej rolplejowej zadymy.

Wyobraź sobie, że wreszcie Twoje marzenia o stworzeniu własnego imperium mogą zostać zrealizowane. Nie dość, że nie musisz kończyć West Point, to wystarczy podstawowa znajomość szermierki sztachetą i purpurowy płaszcz na ramionach. W tej wybuchowej mieszance gatunków czekają na Was boje przypominające najlepsze RTS-y, ale tym razem nie dane nam będzie zobaczyć futurystycznych pojazdów ryjących gąsienicami powierzchnie kolejnych planet. Pod naszym dowództwem znajdzie się doborowa armia złożona z ponad 80. typów bestii, które w 60. misjach spróbują Was zatrzymać lub wesprzeć. Fanom połączonych gatunków powinna już teraz iść piana z pyska. ■





RAJD PO POLSKU

Właśnie dotarła do nas radosna wiadomość, że pełną parą trwają prace nad polonizacją „Rally Championship 99". Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że głosu pilota użyczy... pan Wisławski. SUPER! Dzięki temu, gra w naszym kraju może pokonać nawet „Colina McRae Rally 2", tym bardziej, że ma szokować bardzo konkurencyjną ceną. „Rally Championship 99 PL" ukaże się pod koniec października, a dystrybucją zajmie się firma LEM.

ze świata

■ Take 2 wykupił prawie 20% udziałów w Bungie. Wszystko wskazuje na to, że „Oni" dojdą do kolekcji Take 2, w której już teraz znaleźć można zapowiedzi takich hitów, jak „Hidden & Dangerous 2", „GTA 2" czy „Max Payne".

■ Kapitalizm jest brutalny. Wielce utalentowany programista, Damis Hassabis (ex-Bullfrog, ex-LionHead) tym razem podpisał umowę z Eidosem. Oto losy człowieka, który maczał palce przy „Theme Park" (3,5 mln. sprzedanych egzemplarzy!).

■ Tym razem nasi milusińscy będą mogli spróbować swych sił w słodkiej przygodówce, która da im możliwość pokierowania losami Różowej Pantery. Odwiedzimy Kenię, Indonezję, Grecję... Nacisk na element edukacyjny jest spory, więc zapowiadane 40 godzin dynamicznej rozrywki w stylu „Ace Ventura" - to chyba nie przesada. „Hokus Pokus Różowa Pantera" - dzięki firmie Cd-Projekt - po polsku!

■ Electronic Arts przewiduje, że uda się sprzedać ponad 1,5 mln. egzemplarzy „Tiberian Sun" w ciągu 12 miesięcy. Dla nas to cały czas są wieści z pogranicza fantastyki.

■ Cd-Projekt wskrzesza „Atlantis". W Strefie Niskich Cen będzie można zdobyć ten tytuł za 39 zł.

■ Właśnie ukazało się kolejne „kompendium" wiedzy o giercowaniu. W zgrabnej książeczce panów Krzysztofa i Łukasza Gołębiowskich odnajdziemy setki kodów i innych ułatwień do gier. A wszystko za jedyne 14 złotych.

■ Nasi znajomi z Rage Software zamknęli budżet na czerwiec tego roku zyskiem ponad dwa i pół raza większym niż ubiegłoroczny. Pogratulować, chłopaki!

■ „Pizza Sindicate", da nam niebywałą szansę zostania królem włoskiego ciasta lub... szefem nielegalnego undergroundu. Niesamowity menedżer już za 69 złotych! W CD-Projekcie!

CZEKAŁEŚ NA GRĘ OSADZONĄ W KLIMACIE CYBERPUNKA? SPODOBAŁ CI SIĘ MATRIX? TO ZAGRAJ W „SYSTEM SHOCK 2". (GK 10/99 92%)

Konkurs GK

SYSTEM SHOCK 2

NAGRODY:

- 5 GIER „SYSTEM SHOCK 2"
- 3 NIESPODZIANKI

KTO JEST PRODUCENTEM GRY „SYSTEM SHOCK 2"?



FUNDATOR NAGRÓD

IPS C.G.
UL. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. (0-22) 642 27 66

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „SS2" NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 15 GRUDNIA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE LUTOWYM. POWODZENIA!

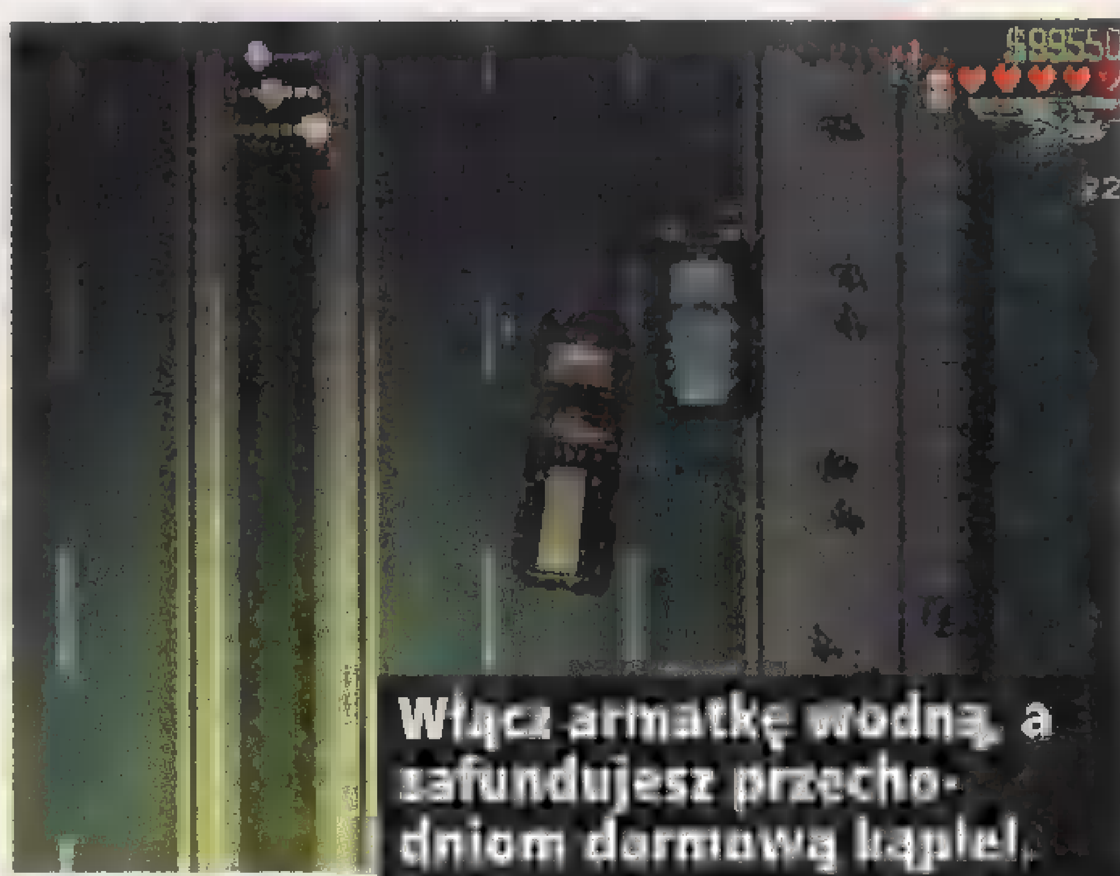
GRAND THEFT AUTO 2

O „GTA" można przeczytać nawet w Super Ekspressie. Gra zajęła trzecie miejsce na Waszej liście przebojów wszech czasów. Oto powrót gangstera. Czapki z głów.

„Ale pracujemy jeszcze nad czymś innym", powiedział specjalista od public relations w DMA, oprowadzając mnie po siedzibie firmy w Dundee. Nad czymś innym? Może sprawa nie jest warta grzechu, ale dokładniej się jej przyjrzyjmy. W rolach głównych występują samochody i klamki, a całość podana jest w wyjątkowo amoralnym sosie. Oto „Grand Theft Auto".

To było w listopadzie 1996 roku, w Szkocji, w siedzibie firmy DMA – powiesz pewnie: aha, to ci, co zrobili Lemingi. Spadłem wtedy z wrażenia z krzesła. To było takie proste, a jednocześnie niesamowite... Dlaczego nikt wcześniej nie wpadł na ten pomysł?

Kiedy rok później na rynku pojawiła się gra „Grand Theft Auto", towarzyszyła jej nagonka ze strony tzw. stróżów moralności publicznej. „GTA" gościła też również na łamach brukowej prasy. Zręcznościowe sterowanie pozwalało naprawdę się wyżyć, zaś swoboda ruchów i działań były największymi zaletami gry.



Włącz armatkę wodną, a zafundujesz przechodniom darmową kąpiel.



Jednym słowem, małe arcydzieło.

Prawdziwie klasyczny tytuł – nic dodać, nic ująć. Dojrzały do kontynuacji. Panowie i Panie (czy są takie na pokładzie?), proszę odpalić silniki...

Najważniejsze pytanie brzmi: jak zabrać się do pisania kontynuacji tak szacownego tytułu. Zmień za dużo a zakłócisz równowagę, dzięki której pierwsza część była tak grywalna. Zmień za mało, a ludzie powiedzą, że to nie jest kontynuacja tylko dodatkowe poziomy (patrz przykład „GTA: London 1969"). Czy firma DMA zdawała sobie sprawę z powagi sytuacji?

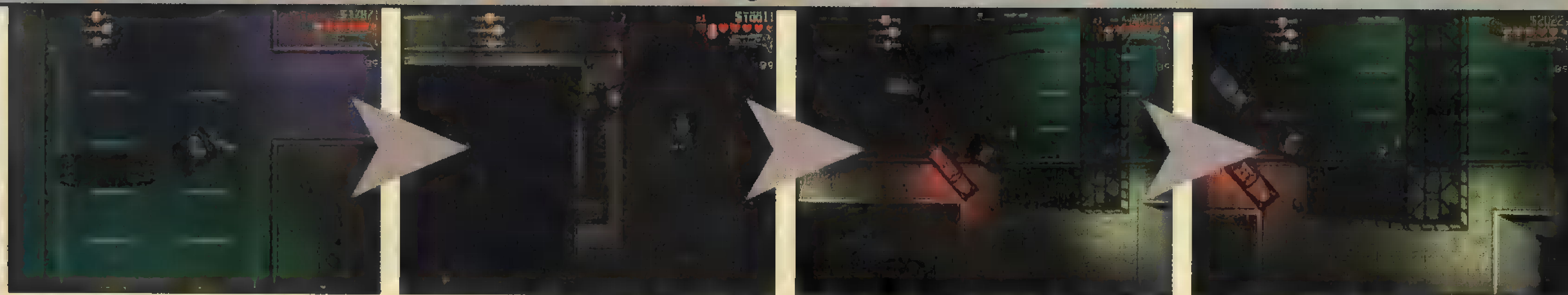
ZABAWY Z CIENIEM



Kawałki do ścieżki dźwiękowej „GTA2" zostaną zmiksowane przez czołowych drum'n'bassowych: DJ–ów Roba Playforda i Danny'ego Flytronixa z wytwórni Moving Shadow. Składanka zawierająca 10 utworów z gry ma wkrótce pojawić się na rynku. Wśród nich znajdzie się również przebój stanowiący podkład do ośmiominutowego filmu promocyjnego. Playford miksował już dla The Fugees, Black Grape, Garbage, Audioweb i Babylon Zoo. Niedawno zakończył trasę jako DJ wraz z Sashem i Jedge Julesem. Obecnie pracuje dla super–funkowych Corduroy. Jednak jego największym osiągnięciem był współudział przy powstawaniu dwóch albumów Goldiego: Timeless i Saturnz Return.

„Jak najbardziej", twierdzi Sam Houser, szef DMA Design, który wydaje „GTA2" za pośrednictwem Take 2. „Każdy z nas miał swoje zdanie na temat kierunku, w jakim powinna iść

UWIELBIAM PĘDZIĆ CIĘŻARÓWKĄ



Jeśli chcesz się w „GTA2” nieźle zabawić, porwij ciężarówkę i poszukaj na parkingu naczepy.

Wyjeżdżasz wtedy na drogę osiemnastokołowym, pięciotonowym potworem. Nikt Ci nie podskoczy.

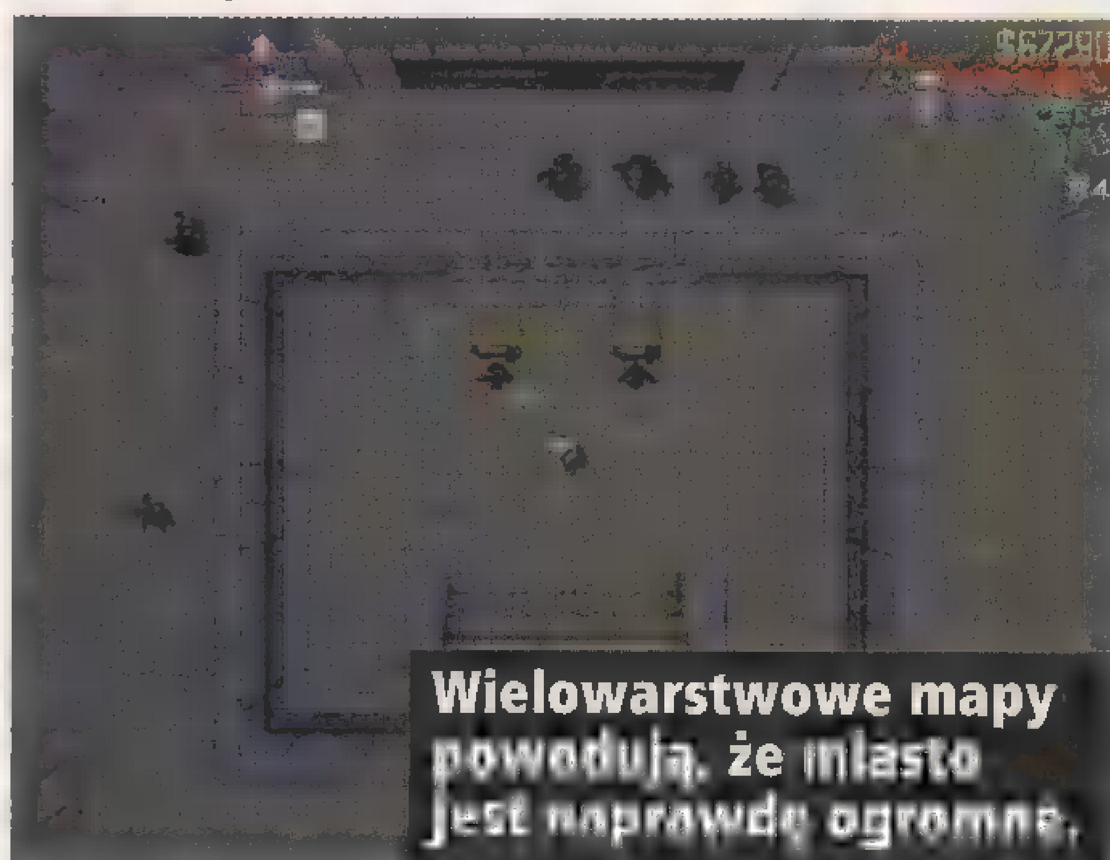
Rozpędź się na wąskiej uliczce, weź ostry zakręt, odłącz naczepę i zatkaj uszy. Rękomaaaa!

Pamiętaj tylko, żeby opuścić miejsce „wypadku” zanim wybuchnie na nim pożar. Masz ubezpieczenie?

nasza gra. Myślę, że wybraliśmy właściwe rozwiązanie – wojnę gangów w wielkim, dekadenckim mieście. Po raz kolejny postanowiliśmy moc Twojego procesora skoncentrować w równym stopniu na procedurach sztucznej inteligencji, co na wielobokach”.

Gracze znający „jedynkę” powinni poczuć się w „GTA2” jak u siebie w domu. Przede wszystkim chodzi nam tu o widok z góry. „To gra pościgowa, a nie jakaś tam zwykła samochodówka,” wyjaśnia Houser. „Żeby na czas dostrzec radiowóz, musisz nauczyć się patrzeć jednocześnie do przodu i do tyłu. Inspiracją dla „jedynki” były pościgi samochodowe filmowane z policyjnych helikopterów”.

W przypadku kontynuacji ludzie z firmy DMA postanowili nie zmieniać za bardzo charakteru gry, tylko zająć się dopieszczaniem naszych ulubionych fragmentów. Dlatego też zachowanie policji, reakcje przechodniów zostały mocno zindywidualizowane (tym razem, na przykład każdy przechodzień ma swój własny cel). Nie można więc powiedzieć, że panowie z „GTA” spoczęli na laurach i ograniczyli się do pogrzebania w oryginalnym kodzie...



Wielowarstwowe mapy powodują, że miasto jest naprawdę ogromne.

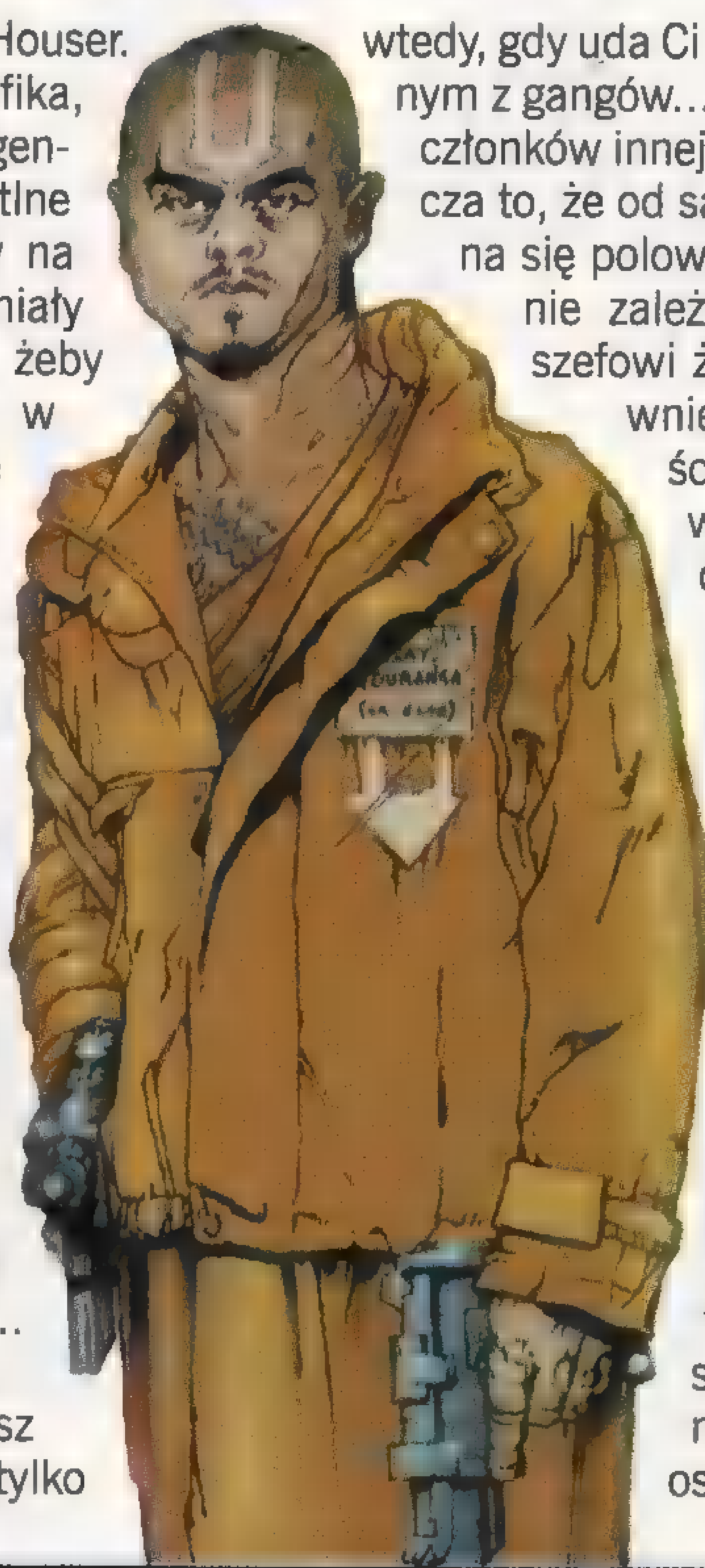
„TWOIMI NIEGODZIWYMI CZYNAMI MOGĄ ZAINTERESOWAĆ SIĘ SZEŚCIOOSOBOWE ODDZIAŁY ANTYTERRORYSTYCZNE PORUSZAJĄCE SIĘ OPANCERZONYMI FURGONETKAMI.”

„To zupełnie nowa gra,” twierdzi Houser. „Od początku (model fizyczny, grafika, dźwięk) do końca (sztuczna inteligencja, scenariusze misji, efekty świetlne i wybuchy), wszystko zrobiliśmy na nowo”. Wszystkie nasze zabiegi miały jeden główny cel. Chodziło nam, żeby gracz czuł, że przedstawione w „Grand Theft Auto 2” miasto żyje własnym życiem.

POWIĄZANIA Z MAFIĄ

Jako kierowca pracujesz dla siedmiu rywalizujących ze sobą gangów. Musisz lojalnie wypełniać ich polecenia, gdyż w innym przypadku mogą po prostu zrezygnować z Twoich usług. Przykładowo, w pierwszym mieście: Yakuza nienawidzi Zaibatsu, Zaibatsu nienawidzi Świrusów (Loonies), a Ci ostatni (którzy wsławili się zajęciem szpitala psychiatrycznego), nienawidzą... Yakuzy. Prawdziwy kocioł.

Na samym początku gry masz szansę na otrzymanie zlecenia tylko wtedy, gdy uda Ci się zrobić wrażenie na jednym z gangów.... zwykle rozwałkując kilku członków innej grupy przestępczej. Oznacza to, że od samego początku rozpoczyna się polowanie na Ciebie. Bandytom nie zależy, by dostarczyć Cię ich szefowi żywego. Wystarczą mu również Twoje zwłoki. Oczywiście, nawet najbardziej leniwy gliniarz nie przymknie oka na strzelaninę w samym centrum miasta.



Gdy jesteśmy już przy stróżach porządku, to zmienili się oni nie do poznania. Twoimi niegodziwymi czynami mogą zainteresować się zwykłe patrole albo sześcioosobowe oddziały antyterrorystyczne poruszające się opancerzonymi furgonetkami. Nie zapominaj jeszcze o agentach FBI, ścigających Cię swoimi czarnymi sedanami (uwaga: strzelają bez ostrzeżenia). Gdy tylko wy-

MANDACIK



Po kilku efektownych karambolach, policja zainteresuje się Twoją osobą. Na początek wyślą po Ciebie jeden radiowóz.

Samochód pościgowy zmusi Cię do zatrzymania. Wyskakują z niego ubrane w kamizelki kuloodporne mięśniaki. Konserwy w skórze.

Z jednym samochodem radzisz sobie bez trudu. Gliny o tym wiedzą i blokują drogę tym razem trudniej ją przełamać niż wcześniej.

Przebijasz się przez pierwszą blokadę, ale przy następnej czeka na Ciebie brygada antyterrorystyczna. Widzisz tę furgonetkę? Coś tam siedzi.

Wymknij się z blokady, a narobisz sobie kłopotu. Kiedy w poprzek ulicy stanie kilka czołgów, nie będzie czasu na sentymenty.

Cały zespół przekonywał Marka, żeby nie jechał samochodem, tylko autobusem.

Pewnego dnia spadnie deszcz i zmyje pomyje z ulicy. Na razie jednak to Ty musisz się tym zajmować.

mkniesz się spod krzyżowego ognia policji, antyterrorystów i FBI, okaże się, że rząd federalny wezwał do pomocy wojsko. Łatwo poradzisz sobie z jeepami, więcej problemu sprawią Ci jednostki opancerzone. Czołgi mogą zrobić z Ciebie sieczkę..., chyba że uda Ci się porwać jeden z nich. Dodajmy do tego zabójców i psychopatów, a także niewinnie wyglądających przechodniów, którzy tylko czekają na okazję, żeby gwizdnąć Ci brykę. Okazuje się, że „GTA2" to nie jest po prostu przypadek spod znaku „więcej tego samego".

Misje są dłuższe niż w pierwszej części. Zlecenia otrzymujesz w ten sam sposób (podnosząc słuchawkę w dzwoniących automatach ulicznych). Tym razem musisz uczynić to w rewirze gangu, z którym chcesz nawiązać współpracę. Misje są dość zróżnicowane i jeśli tylko nie zrazisz do siebie zbyt wielu ludzi, podobnie ma się sprawa z gangami. Trafisz do nich dzięki zestawom kolorowych strzałek.

W misjach występuje wiele zupełnie nowych elementów. Do arsenału wprowadzono także tzw. ciche metody zabijania (brzmi nieźle). Nie wystarczy tylko biegać i strzelać. Tym razem musisz nauczyć się skradać, ukrywać, skakać (obiecano nam pościgi po dachach), rzucać granatami i koktajlami Mołotowa. Jesteśmy pewni, ze te ostatnie przypadną Ci do gustu.

Wśród innych niezwykłych sytuacji, jakie będziemy mogli przeżyć, znajduje się: wysadzanie Rednecks (kolejny z gangów) w powietrze w ich własnej toalecie, zatruwanie składu żywności grupy Moonshine, przedostanie się na teren posterunku po sprytnym odwróceniu

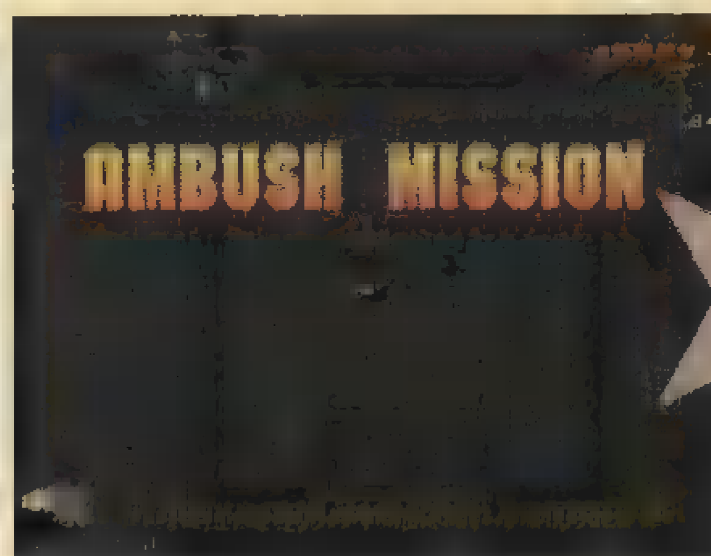
Samochód policyjny, podobnie jak i inne maszynki utrzymany jest w pseudo-futurystycznym stylu.

ZASADZKA

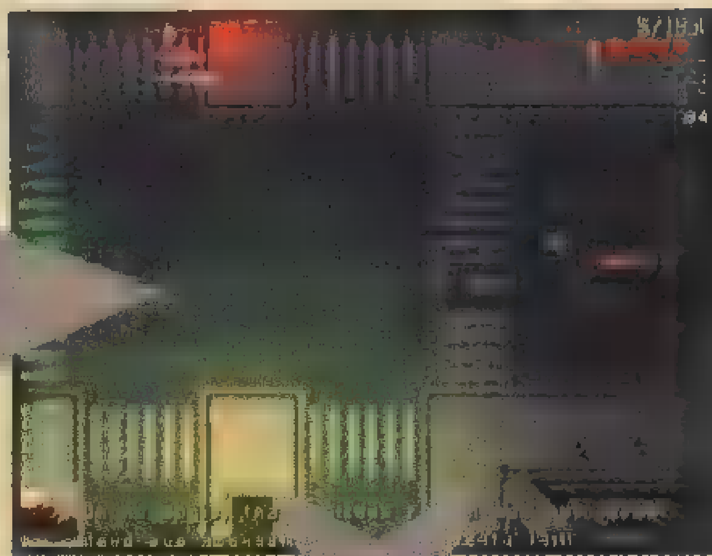
Siedzisz sobie spokojnie w swojej melinie, gdy nagle nadchodzi zadanie: spotkać się z Elmo. Jednocześnie na ekranie pojawia się napis ZASADZKA.

Ale niespodzianka! Przybywasz na miejsce i ani śladu Elmo. Lepiej czym prędzej się stąd zabieraj, zanim stanie się coś niedobrego.

Za późno. Nagle wyskakuje w Twoim kierunku trzech zabójców. Każdy siedzi w podrasowanej bryczce. Rozpoczyna się szalony pościg ulicami...

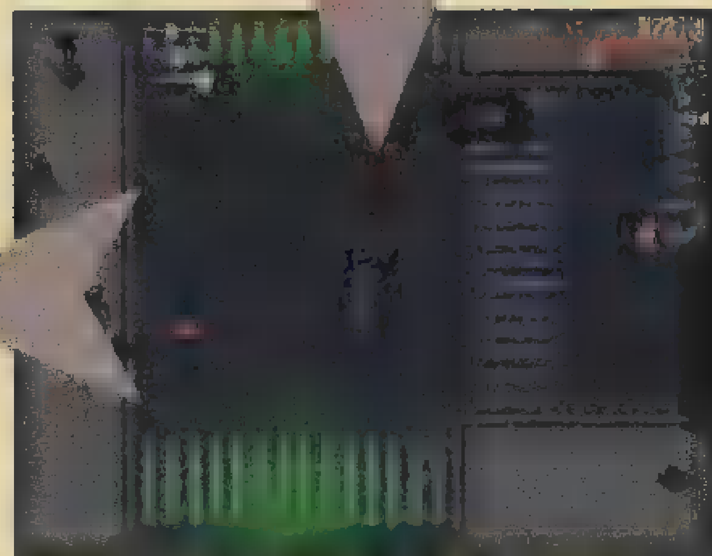








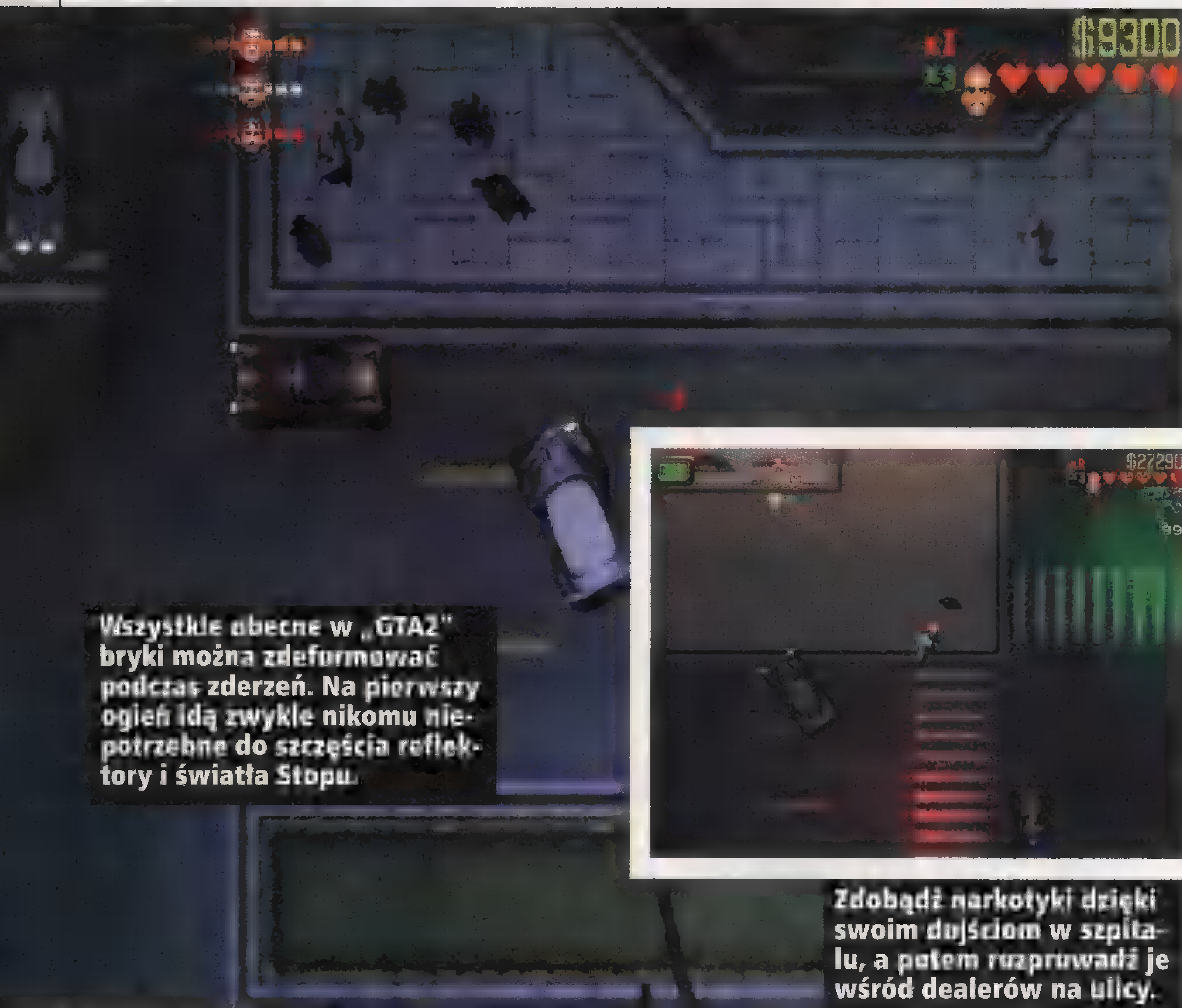




Przyparli Cię do muru, ale to Ty jako pierwszy naciskasz na spust. Karetka pojawia się zanim zdążyli opaść na ziemię. Służba Zdrowia rządzi!

Twoja maszyna płonie, wyskakujesz i zabijasz pierwszego z napastników – za chwilę nadjeżdżają kolejni. Ichnia karuzela z Madonnami.

Widzisz koniec drogi, jednak pierwszy zabójca nie widzi i rozbija się. Pozostali zaczynają ostrzeliwać Twojego wymarzonego Fiata Seicento...



Wszystkie obecne w „GTA2" bryki można zdeformować podczas zderzeń. Na pierwszy ogień idą zwykle nikomu niepotrzebne do szczęścia reflektory i światła Stopu.

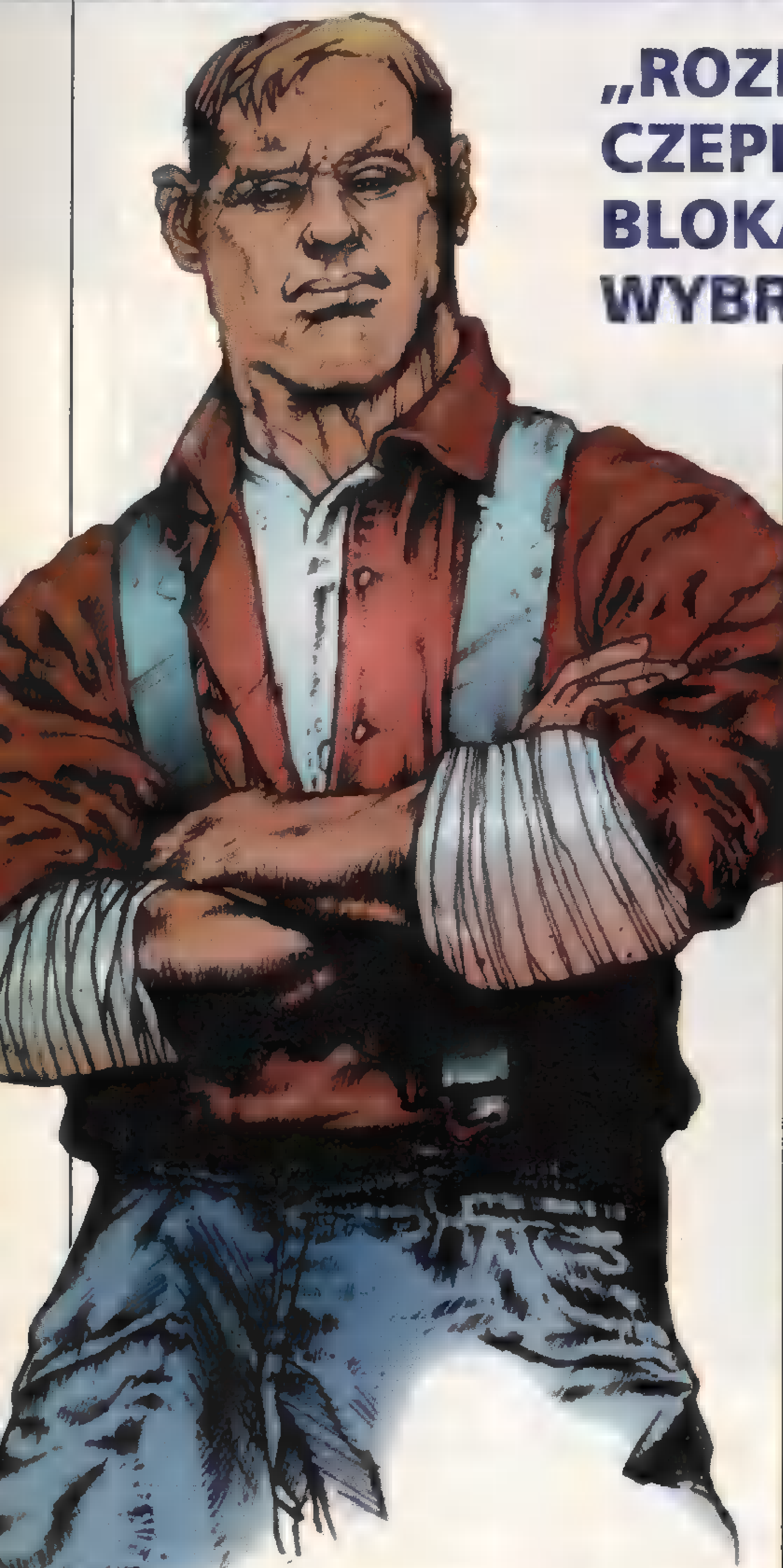
Zdobądź narkotyki dzięki swoim dojściom w szpitalu, a potem rozprowadź je wśród dealerów na ulicy.

uwagi oficera dyżurnego (operacja Camp David) czy podwożenie pasażerów (za pieniądze) kradzionymi autobusami i taksówkami.

Ogółem w „GTA2" będzie około 75 misji, wszystkie mają się toczyć w jednym mieście. Inaczej niż w „GTA: London 1969" nie jest to „prawdziwa" metropolia, lecz fikcyjny północnoamerykański moloch. Podzielony jest on na trzy dzielnice: rezydencjalną, przemysłową i centrum. Siatka ulic jest zdaniem Housera: „podstawowa, lecz urozmaicona" i zawiera wiadukty oraz bezdroża. Firma DMA uczyniła miasto wielowarstwowym: mamy tu schody, pasaże i – podobnie jak w „jedynce" – metro jeżdżące nad ulicami. Kolejna innowacja to oświetlenie w czasie rzeczywistym (akcja „GTA2" rozgrywa się w nocy) dochodzące ze wszystkich latarń ulicznych, sygnalizacji, neonów i innych źródeł światła. Nawet poszczególne samochody wyposażono w działające reflektory i światła stopu. Mamy też jeden nowy element dotyczący grywalności: jeśli chcesz możesz powodować spięcia i pogrążać całe dzielnice w iście egipskich ciemnościach...

MATIZ CZY SEICENTO?

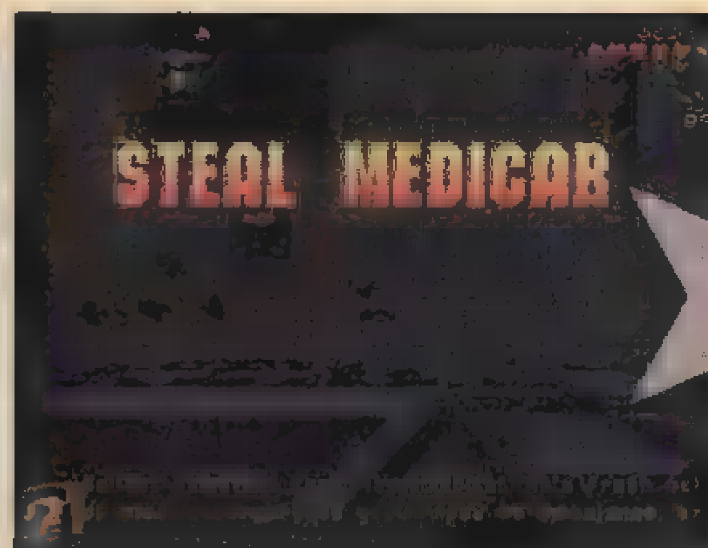
Domorośli koderzy zajmują się głównie ulepszaniem Quake'ów, ale również i „Grand Theft Auto" ma na świecie wielu zagorzałych „poprawiaczy". Fani stworzyli dziesiątki nowych miast i pojazdów. W rezultacie otrzymaliśmy



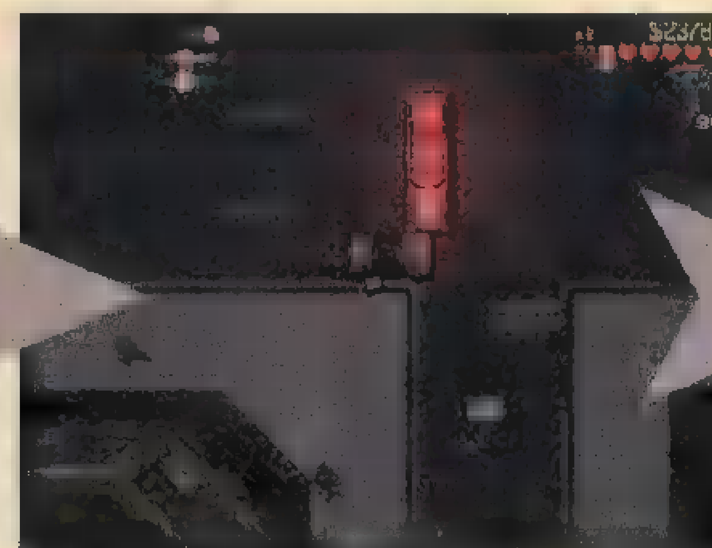
„ROZPĘDŹ SIĘ WIELKIM TIREM, ODŁĄCZ NACZEPĘ I OBSERWUJ JAK PĘDZI W KIERUNKU BLOKADY POLICYJNEJ, BĄDŹ TEŻ INNEGO WYBRANEGO PRZEZ CIEBIE CELU."

LEKARZA!

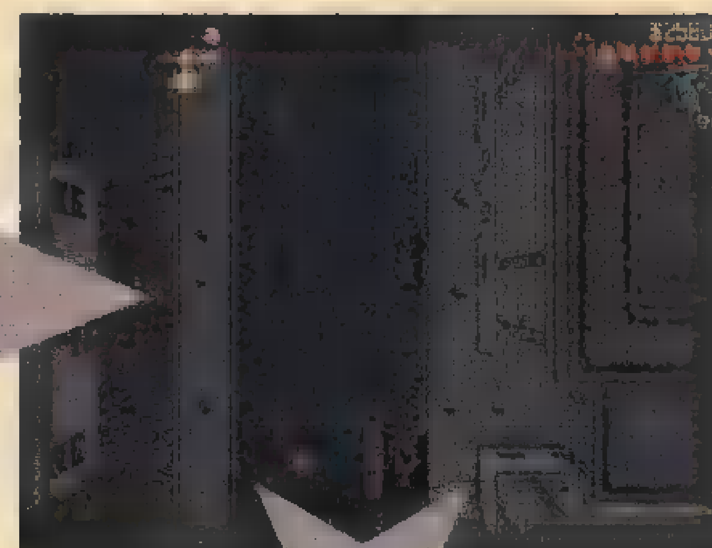
Poszukiwany Yakuza przeszedł właśnie operację plastyczną. Musisz wywieźć go ze szpitala w skradzionej karetce, zanim ktoś go rozpozna.

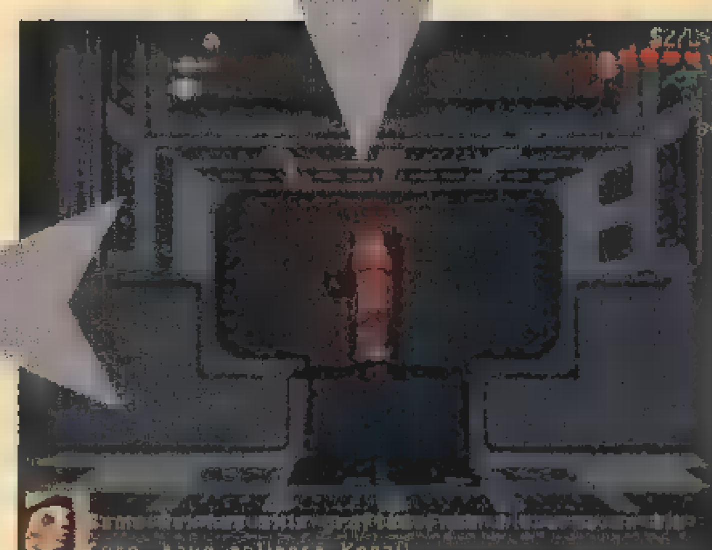


Zajeżdżasz drogę karetce skradzionym samochodem. Zmuszasz ją do zatrzymania się, wyrzucasz kierowcę i siadasz za kółkiem. Yesyesyesyesyes...

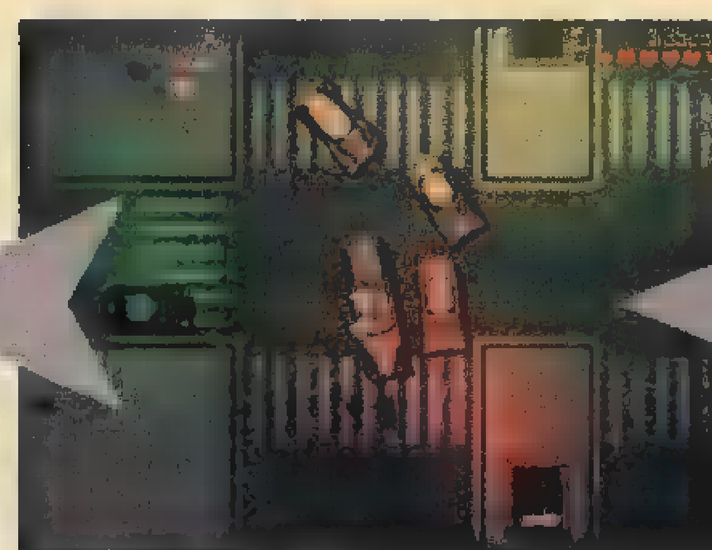


Do szpitala...





...gdzie już czeka pacjent...



...oraz trzech zabójców w trzech błyszczących sedanach. Chętnie wykonaliby jeszcze jedną operację na Yakuzie. Chirurgia plastyczna to jest to.



Ale Tobie udaje się im wymknąć i dowieźć Yakuzę do jego kryjówki. Zabójcy (z lewej na chodniku) spóźnili się! Szef nie będzie zadowolony.

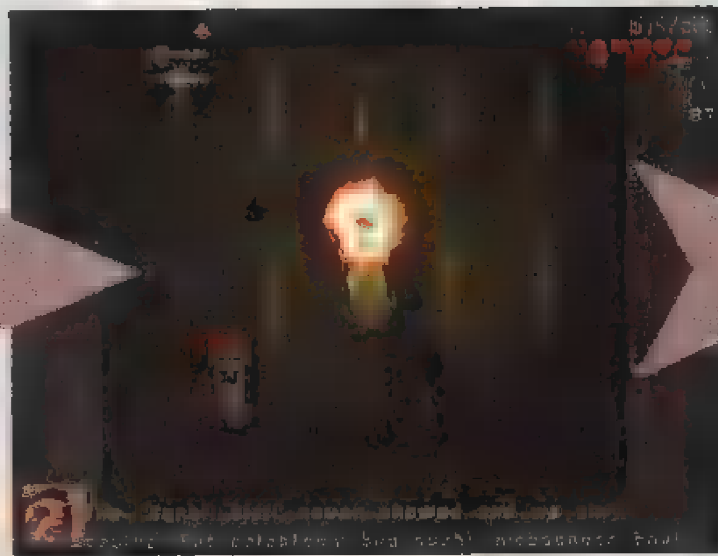
BRUDY

Twoi szefowie są wściekli. Świrusy spóźniają się z płatnością za kolejną dostawę zwierzęcej pornografii. Zostałeś wybrany, by przewieźć następną partię.

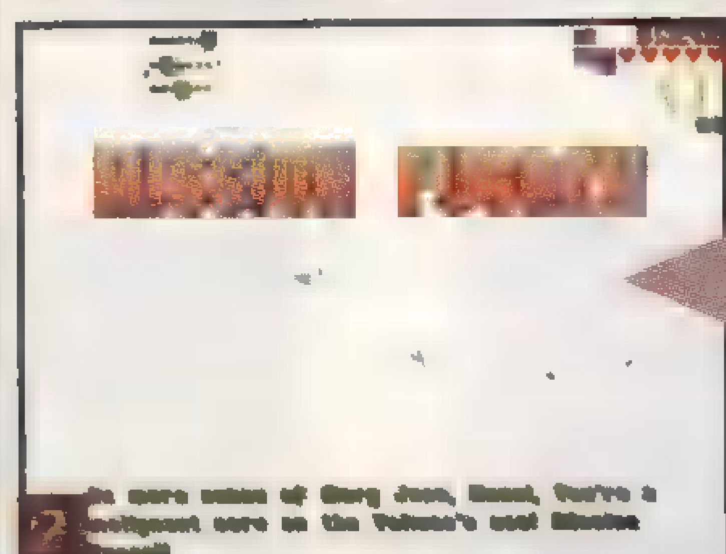
Kiedy przybywasz na miejsce, Świrusy kierują na Ciebie ogień. Twierdzą, że ich ostatni zakup „Rozkosze ze świnką morską", był zbyt „lekki".

Nie udało Ci się w porę wysiąść z furgonetki... zacięta klamka. (Chciałeś jeszcze tylko wykonać screenshot z przewożonego materiału) Kabooom!









Chyba nie ten.



Yakuza postanawia się zemścić. Musisz iść do garażu i przymocować bombę do furgonetki. Tylko, który guzik do tego służy? Czerwony czy niebieski...

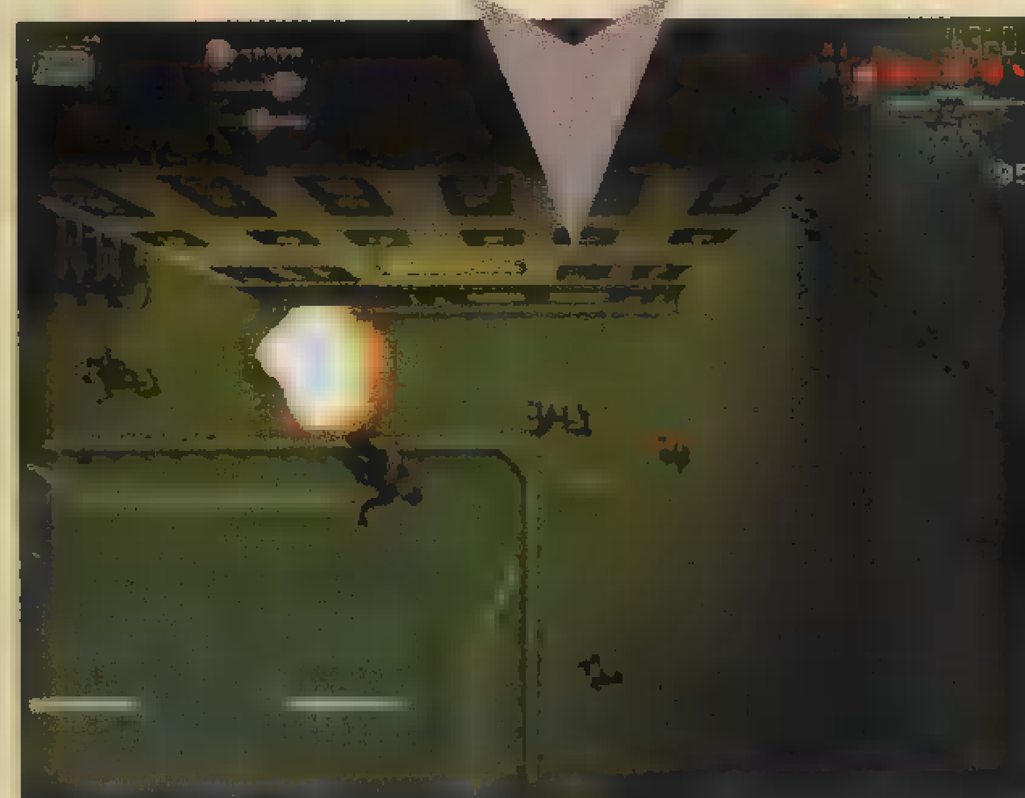


Gdy wychodzisz ze szpitala, Yakuza mówi Ci, że jedynym sposobem na przedostanie się do Świrusów jest wjechanie ukradzioną furgonetką z lodami.

ZABIJAJĄC W IMIENIU...



Wraca Kill Frenzy. Tym razem masz niecałą minutę, żeby roztrzaskać na kawałki 20. ludzi przy pomocy granatnika.



Bez pracy...



...nie ma kołaczy.

kolekcję oryginalnych retro–futurystycznych (choć to przeciwstawne słowa) pojazdów – „zupełnie, jakby hawańskie ulice przenieść do XXI wieku", wyjaśnia Houser. Naszym celem było oddanie atmosfery zróżnicowanego ruchu ulicznego wielkiego miasta – ambulanse, sedany, bryki sportowe, ciężarówki, furgonetki rozwożące lody i samochody elektryczne. Najciekawsze są ciągniki siodłowe z naczepami. Rozpędź się taką machiną, zahamuj na zakręcie, odłącz naczepę i obserwuj jak pędzi w kierunku blokady policyjnej, bądź też innego wybranego przez Ciebie celu.



Pierwsza część „GTA" miała ciekawą ścieżkę dźwiękową. Dzięki niej mogłeś wczuć się w atmosferę wielkomiejskiej dżungli. Tym razem ma być jeszcze lepiej. Do wykonania soundtracku zatrudniono ludzi z londyńskiej wytwórni Moving Shadow. Pierwsze skrzypce gra w niej wieloletni studyjny współpracownik Goldiego, Rob Playford.

„W mieście przedstawionym w „GTA2" nadaje 11 lub 12 stacji radiowych. Djów nagrywaliśmy w Nowym Jorku, ucinają sobie pogawędki i jak z rękawa sypią ciekawostkami o swojej metropolii", tłumaczy Houser. Oprócz dużych radiostacji działają też małe, prowadzone przez poszczególne gangi. W swoich rewirach nadają one na UKF–ie (sygnał jak dzwon), a poza nim, na falach długich (jakość naszego programu pierwszego PR). Każda radiostacja ma swoją siedzibę. W jednej z misji szef gangu ma już dosyć muzyki granej przez okoliczne radio i wysyła Cię z misją wysadzenia jego nadajnika w powietrze.

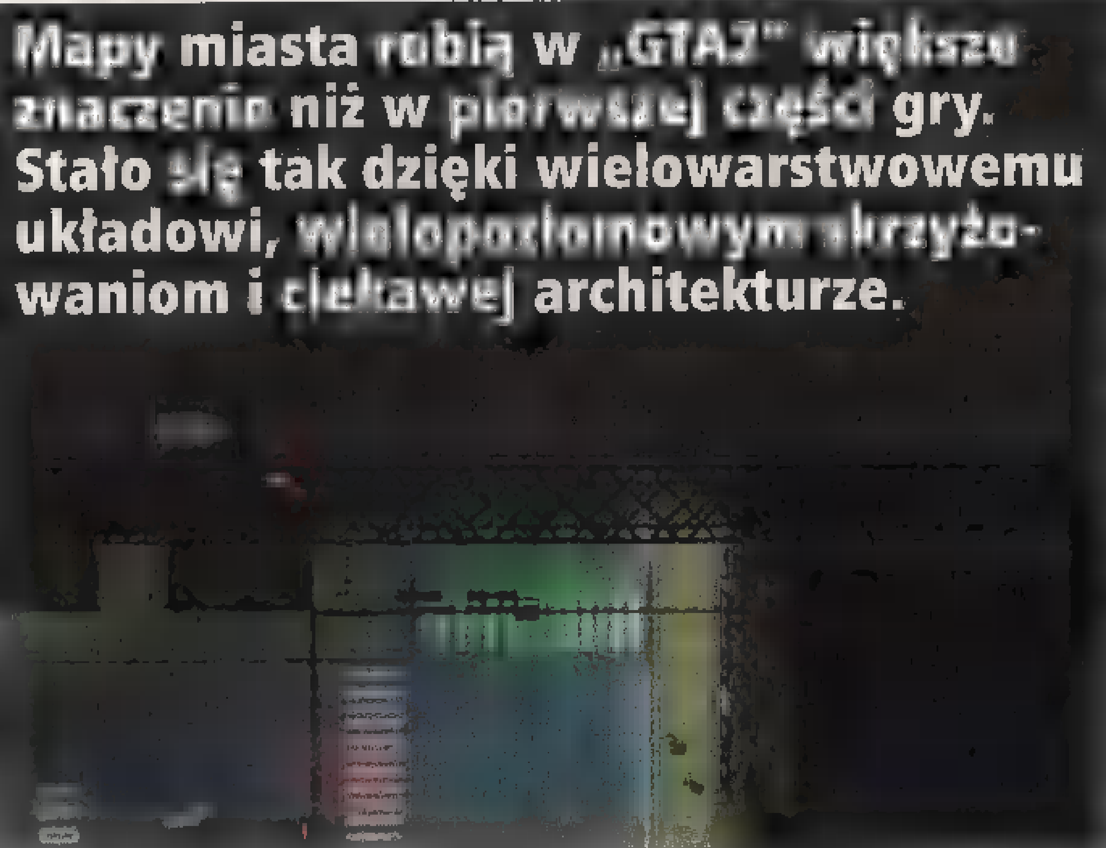
„Grand Theft Auto 2" znajduje się już na zaawansowanym etapie, jednak nawet Houser przyznaje, że gra nie jest jeszcze gotowa. „Musimy popracować jeszcze nad „zachowaniem się" policji, która jest w tym momencie zbyt silna i modelem fizycznym samochodów". To prawda, stróże porządku nie przebierają w środkach, z łatwością wyprzedzają Cię albo blokują Ci drogę. Jeśli chodzi o samochody, to w porównaniu z „jedynką" zauważamy poprawę. Niektóre maszyny zarzucają tyłem, zaś cięższe prowadzą się niezwykle statecznie.

Wszystko wskazuje na to, że „Grand Theft Auto 2" będzie niezwykle udaną kontynuacją. Gra oferuje więcej niż poprzedniczka, nie tracąc przy tym nic z dzikości. Oczywiście nie wszyscy będą zadowoleni z jej premiery. Według Housera ma to marginalne znaczenie: „Myślę, że zarówno „Grand Theft Auto", jak i „Grand Theft Auto 2" są traktowane przede wszystkim jak świetne gry, a nie tytuły kontrowersyjne. „Grand Theft Auto" na kilka tygodni zagościła na pierwszych stronach brukowców, ale prawdziwa sprzedaż rozpoczęła się dopiero sześć miesięcy później. Ktoś kupił, polecił kumplom i tak dalej".

Jeśli „Grand Theft Auto 2" będzie oferowało tyle zabawy, co „GTA", to wydawcy z Take 2, producenci z DMA, a także wszyscy gracze powinni już zacierać ręce.

CHRIS BUXTON

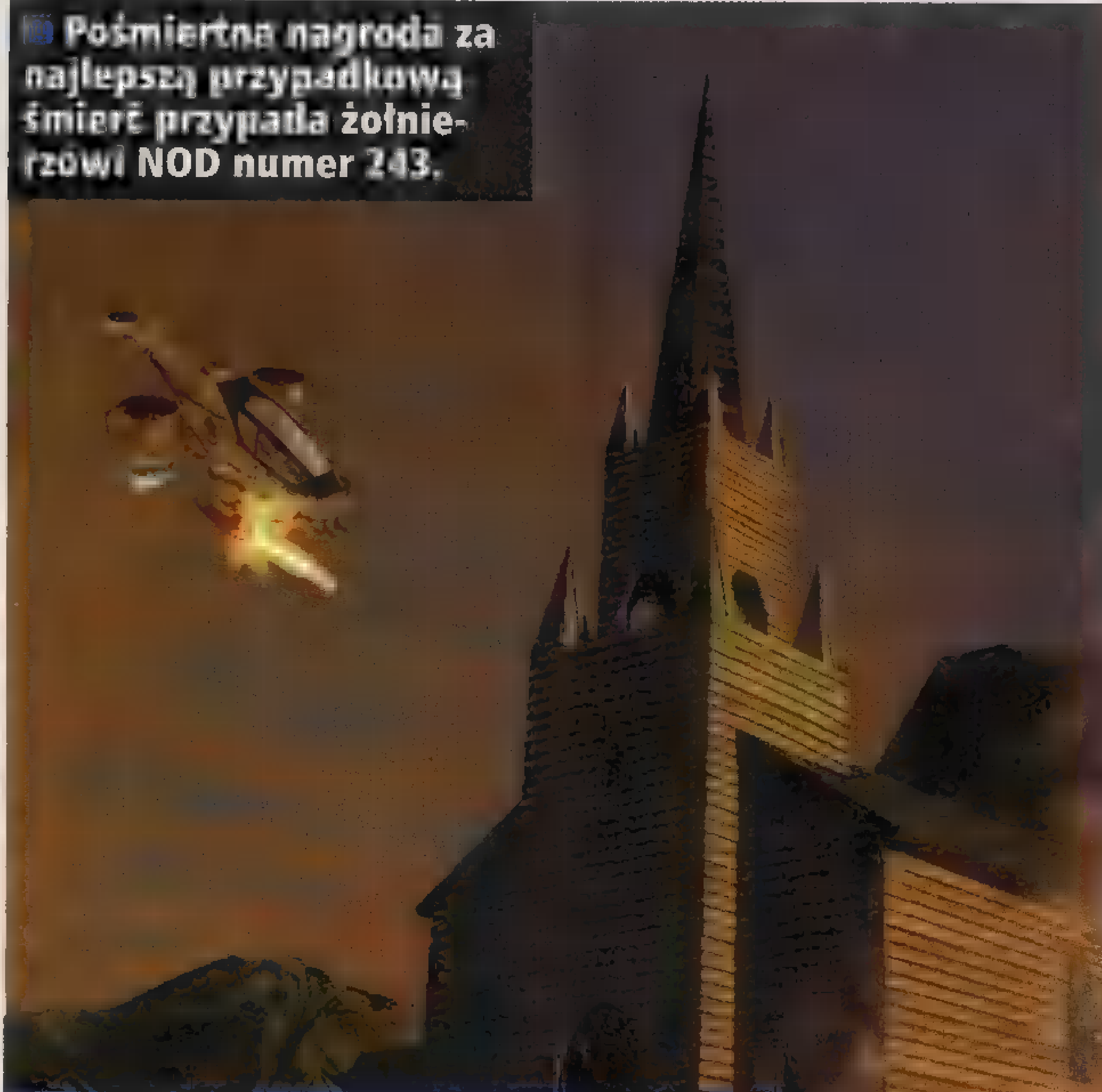




Mapy miasta robią w „GTA2" większe znaczenie niż w pierwszej części gry. Stało się tak dzięki wielowarstwowemu układowi, wielopoziomowym skrzyżowaniom i ciekawej architekturze.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

„Command & Conquer" wkracza w trzeci wymiar.



Pośmiertna nagroda za najlepszą przypadkową śmierć przypada żołnierzowi NOD numer 243.

Działo jonowe zmienia Świątynię NOD w popiół.

JESTEM ŚWIADOMY

Podejście Westwoodu do sztucznej inteligencji przypomina szkołę tworzenia potworów doktora Frankensteina - łatamy kilka kawałków, siadamy wygodnie i puszczamy nasze dzieło na wolność. Louis Castle opowiada nam przeraźliwą historię. „Pewnego razu graliśmy sobie i projektant zaczął się popisywać - zabił strażnika, potem wbiegł na schody i wystrzelał żołnierzy, którzy pobiegli za nim. Potem czeka na górze na pojawienie się postaci sterowanej przez komputer. Czeka i czeka. Nagle słyszy za plecami hałas, odwraca się i widzi, jak żołnierz wygarnia do niego z shotguna. Jak on się tam dostał? Okazało się, że jeden z grafików ustawił kilka nowych skrzyń obok rzędu automatów z napojami. Komputerowy żołnierz skorzystał z nich, aby wskoczyć na automaty, przebiegł po nich, wspiął się po łańcuchu i zeskoczył na kładkę. Była to krótsza droga niż wspinanie się po schodach. Nie wiedzieliśmy, że tak zrobi. Nie zaprogramowaliśmy komputera pod kątem takich rozwiązań. Okazuje się, że mechanizm sztucznej inteligencji rozumie zasady rządzące w trójwymiarowej przestrzeni i ciągle robi coś nieoczekiwanego".

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Westwood**
- Gatunek: **Akcja**
- Premiera: **Wrzesień 2000**
- Przewidywane wymagania: **P266, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.westwood.com**

„Obeznani są z trójwymiarową przestrzenią i potrafią dopaść Cię w każdym miejscu". Mrożące krew w żyłach słowa Louisa Castle zawisły w powietrzu niczym złodziejaszek na szubienicy. Louis Castle jest głównym producentem nowej gry z serii „Command & Conquer" i opowiada o zachowaniach nowego typu szturmowców NOD, z którymi przyjdzie nam zmierzyć się w „C&C: Renegade". Zwracam uwagę na określenie „3D". „Renegade" nie jest grą strategiczną, lecz zabawą w komandosów w powiększonym świecie „C&C" oglądaną z perspektywy trzeciej osoby.

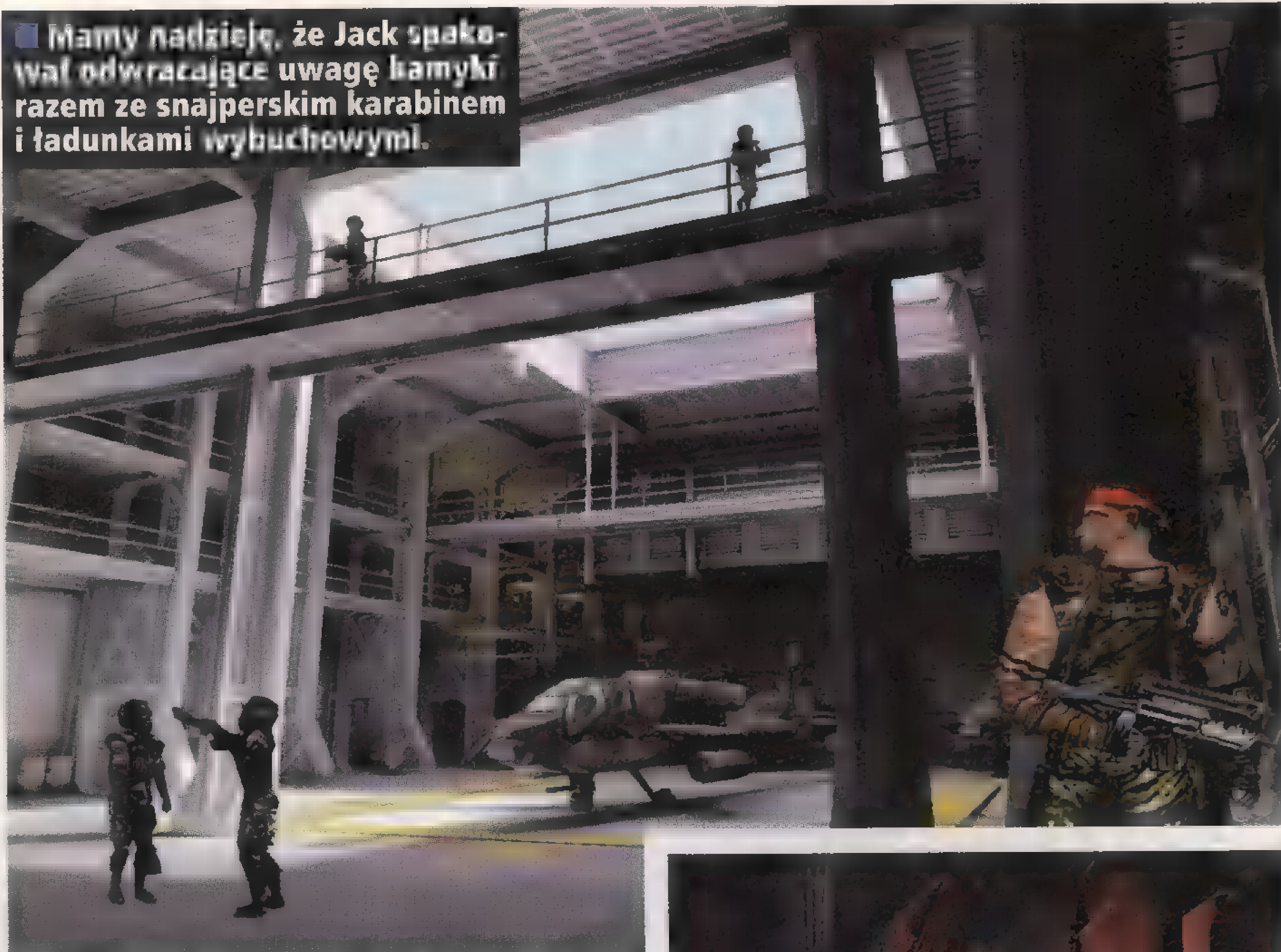


Wyobraźcie sobie siebie jako jednego z nieszczęsnych piechurów, którzy tuzinami giną w tradycyjnej rozgrywce w „C&C". A teraz wyobraźcie sobie cały świat oglądany z tej perspektywy i będziecie mieli pewne pojęcie. Jak opowiada Castle, „Wszystko opiera się na szóstej misji „C&C", gdzie wcielamy się w postać komandosa, którego zadaniem jest wysadzanie budynków w powietrze. Pomyśleliśmy, że wspaniale byłoby oprzeć całą grę na motywie jednego bohatera zajmującego się szpiegostwem i infiltrowaniem". Istotną kwestią jest to, że firma Westwood poświęciła ostatnie dwa lata na stworzenie engine'u graficznego, który naprawdę może wywołać u gracza wrażenie, że jest jednym z tysięcy żołnierzy na polu bitwy „C&C". Oznacza to konieczność radzenia sobie z krajobrazami i trójwymiarowymi panoramami, które przyprawiłyby engine „Quake" o nerwowy rozstrój. Jak na razie (a pamiętać należy, że autorzy mają przed sobą jeszcze rok pracy) „Renegade" wygląda jak „Hidden And Dangerous", z tym, że bez mgły. Wzrok sięga aż po horyzont, a kiedy stanęliśmy na szczycie wodospadu, mogliśmy spojrzeć w dół i zobaczyć, jak cała rzeka wpływa do znajdującej się pod nami bazy NOD. I tak jak w „Tiberian Sun" jest to jedyny dostępny widok bazy nieprzyjaciela, to w „Renegade" możemy podejść bezpośrednio do

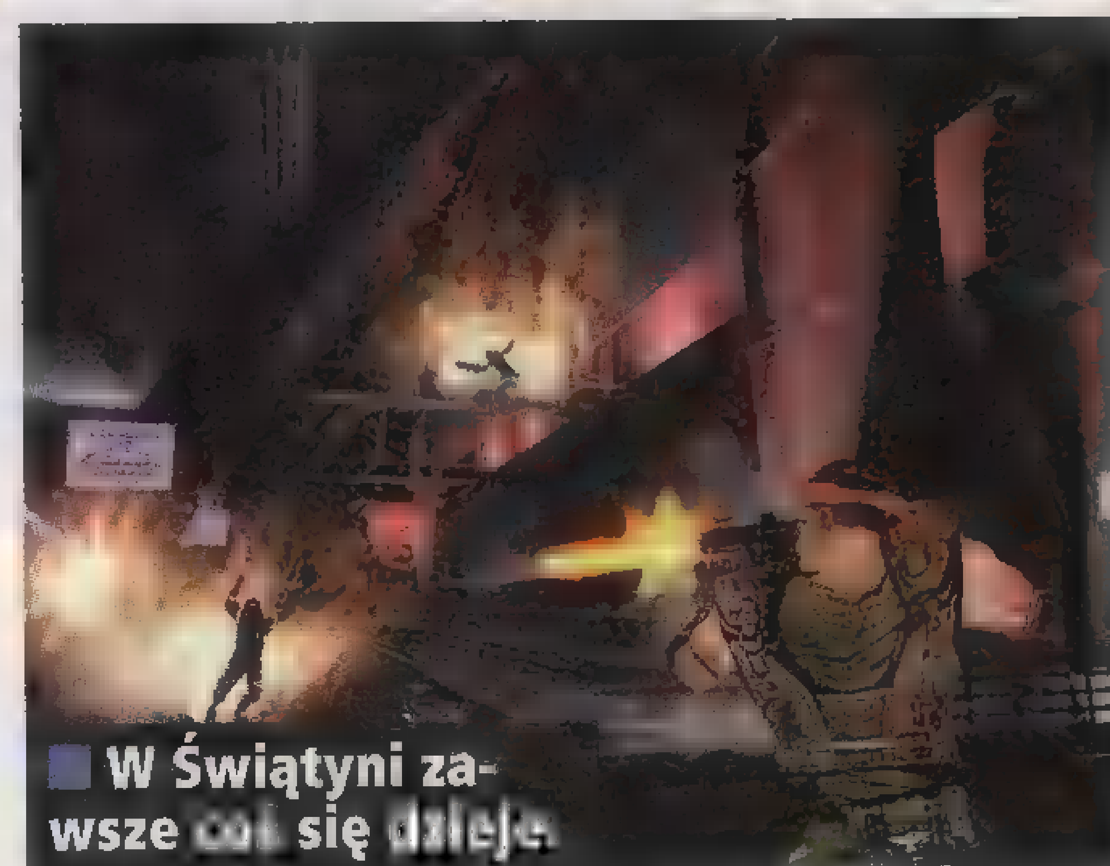
głównej bramy, wedrzeć się do najbliższej rafinerii Tiberium i ostrzelać wszystko ogniem z broni automatycznej. Możesz to zrobić, gdyż jesteś Jackiem Shepardem, facetem o muskulaturze Schwarzenegera, który walczy po stronie GDI jako jednoosobowa armia. Ale nawet na nim wywiera ogromne wrażenie Świątynia NOD wystrzeliwując wysoko w górę, jak przystało na porządną trójwymiarową strukturę. A jeszcze trudniej opanować podniecenie, kiedy okazuje się, że można wejść do środka i myszkować po mrocznych zaułkach NOD.

W „Renegade" najważniejsza jest skrytość, gdyż Jack głównie działa w pojedynkę, infiltrując bazy rojące się od żołnierzy przeciwnika. Fantastyczne jest jednak to, że można skorzystać ze zdobywanej latami wiedzy na temat „C&C" celem zwiększenia swoich szans na przeżycie. Na przykład, jeżeli wysadzimy w powietrze stanowisko SAM, z wraku wyczołga się żołnierz, zupełnie jak w „C&C". Nieświadomi tego nowicjusze mogą w ten sposób zarobić kulkę w plecy, ale stare wygi będą na to gotowi. Co więcej, w „Renegade" pojawi się ponad tuzin pojazdów z oryginalnego „C&C". Nam udało się pojeździć pojazdem zwiadowczym, ale będzie można również spróbować swoich sił na odrzutowym motocyklu i w kabinie myśliwca Orca. Czy pojawienie się „Renegade" oznacza koniec strategii czasu rzeczywistego „C&C"? „Absolutnie nie", powiedział Castle. „Uwielbiamy nasze gry strategiczne i „Renegade" wcale nie ma ich zastąpić. Jest to po prostu nowy sposób przeżywania „C&C"...". Bardzo nam to odpowiada.

MARK DONALD



Mamy nadzieję, że Jack spakował odwracające uwagę kamyki razem ze snajperskim karabinem i ładunkami wybuchowymi.

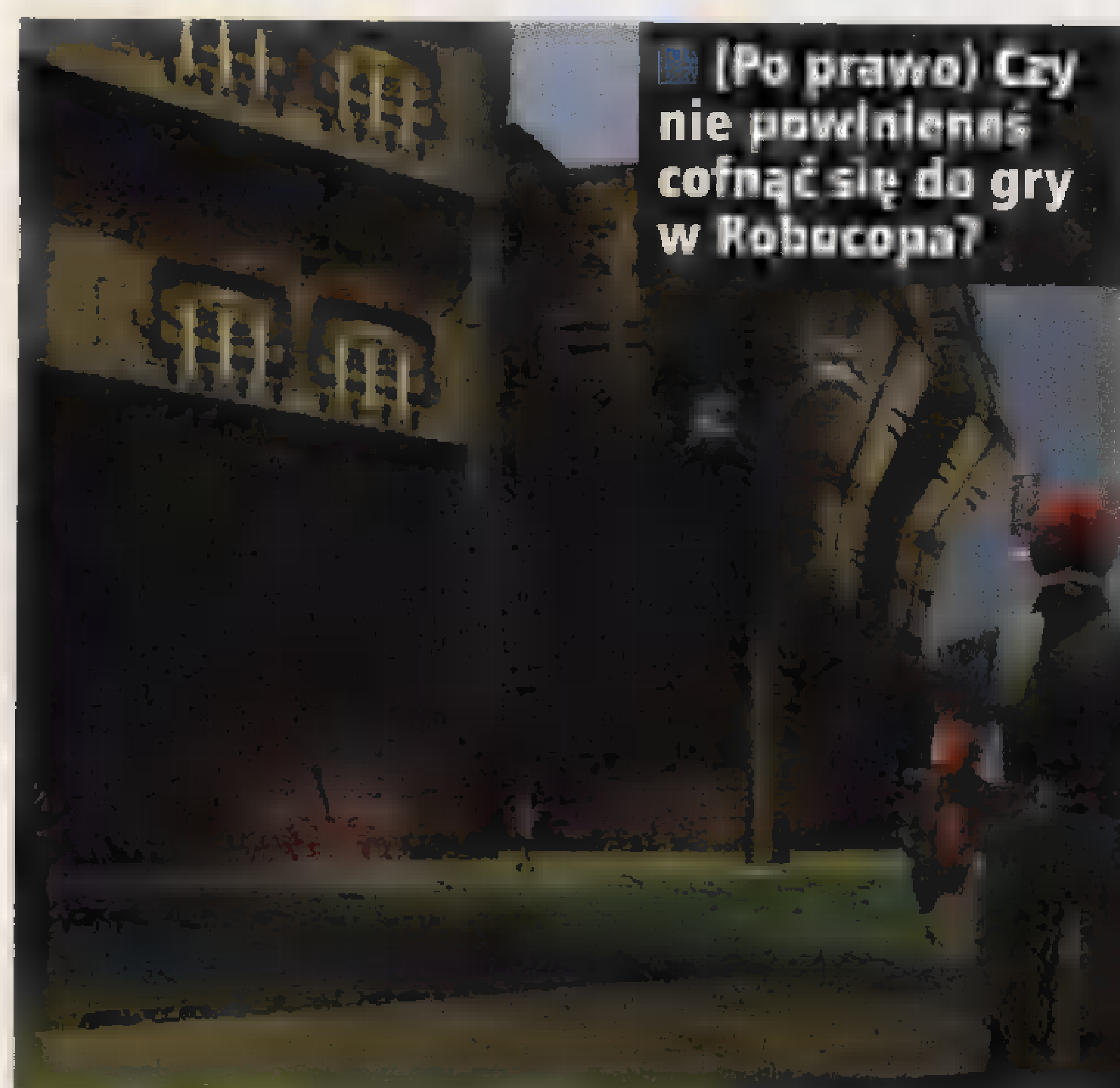


W Świątyni zawsze coś się dzieje.

„ZABAWA W KOMANDSÓW W POWIĘKSZONYM ŚWIECIE «C&C» ..."

THE NOMAD SOUL

Jest to najprawdopodobniej najbardziej niesamowity projekt, w jakim udział wziął David Bowie, a to już przecież o czymś świadczy.

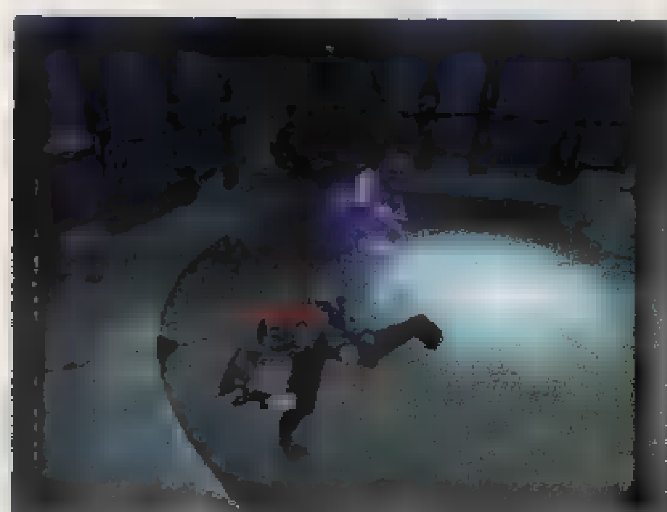


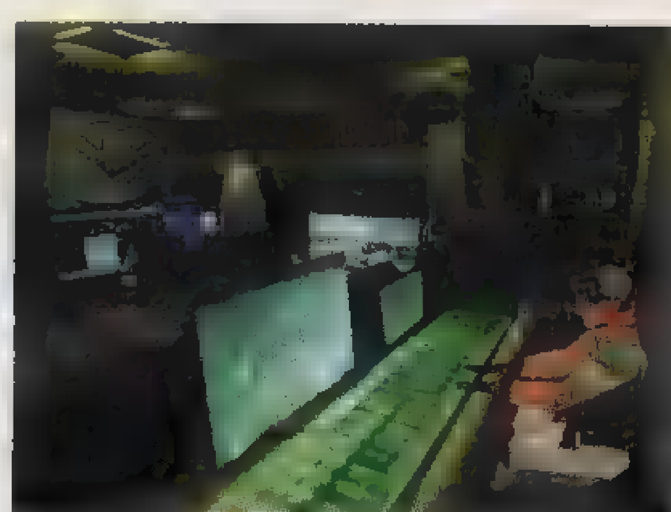
(Po prawo) Czy nie powinieneś cofnąć się do gry w Robocopa?





Gorące mięso na obiad w zasyfionej, miejscowej spelunce.







O... JAK MI DOBRZE!

Sekwencja, która w najprostszy, trafiający do nas sposób przekłada „akcję" na modłę gry action-adventure przedstawia naszego bohatera podczas igraszek z partnerką. Jak tylko nasz naburmuszony „kwiatuszek" opuści łóżko, wskocz pod pierzynkę i czekaj aż Twój osobisty, niezaprzeczalny seksualny magnetyzm zacznie działać. Ona rzuci się na Ciebie i z zapałem zacznie miętosić, a całość zgodnie z poczuciem dobrego smaku zostanie przewinięta aż do następnego poranka. To właśnie w tej scenie okazało się jak dobry naprawdę jesteś. Potrafisz dać kobiecie pełną satysfakcję nawet gdy pozostajesz kompletnie ubrany. Boże, to wstrząsające... Co za bestia z Ciebie?!



- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Quantic Dream**
- Gatunek: **Zręcznościowa**
- Premiera: **Listopad**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.eidos.co.uk**

W bajkowym słowniku terminologii gier nic tak nie wzbudza strachu w sercach wydawców jak termin „conceptual game". W swym założeniu obiecuje „bogatą mieszankę gatunków", „rewolucyjną" inteligencję komputera, „przełomową" grafikę i „innowacyjny" system sterowania. Oznacza to zwykle: przeciwników robiących uniki, mnóstwo efektów świetlnych i nakładkę na klawiaturę.

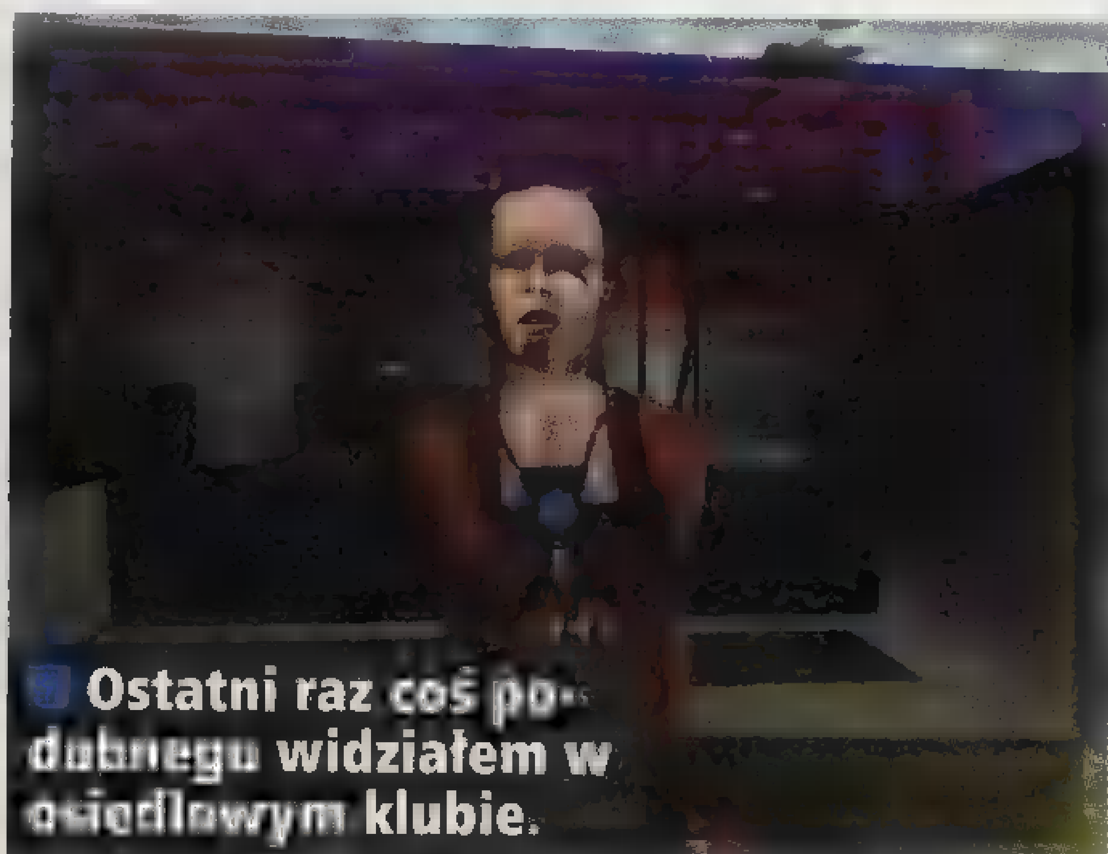
Dzieło znane poprzednio jako „OMIKRON" jest dobrze wykonaną grą koncepcyjną. W swej istocie jest przygodówką z widokiem w trzeciej osobie i sterowaniem w stylu „Resident Evil". Sposób prowadzenia dialogów znamy z produktów LucasArts. Oprócz powyższych czekają tu na nas sceny totalnej rzezi, sekwencje gry z widokiem w pierwszej osobie i sporadyczne wstawki, w których kierować będziemy przeróżnymi pojazdami.

Na imię masz Kay'l i jesteś dotkniętym amnezją policjantem, więc wiele z tej gry, podczas zabawy pozostaje dla Ciebie tajemnicą. Dopiero po wykonaniu określonych zadań przedstawione Ci zostają odpowiednie urywki całej historii. W wersji beta, którą otrzymaliśmy do testów, można było samodzielnie lub w połączeniu z innymi użyć maksymalnie 18 różnych obiektów znajdujących się w „Sneak" (naszym plecaku). Plecak możemy wykorzystać do przywoływania tzw. „Sliders" (sterowanych automatycznie lub tradycyjnie samochodów), sprawdzenia listy pozostałych do wykonania zadań i przeglądania współczynników naszego bohatera. Dodatkiem do rozwiązań inspirowanych grą „Resident Evil" jest możliwość przechowywania dodatkowych rzeczy w specjalnych terminalach.

„DZIEŁO ZNANE POPRZEDNIO JAKO OMIKRON JEST DOBRZE WYKONANĄ GRĄ KONCEPCYJNĄ."

Genialne połączenie wszystkich elementów składowych jest tym, co broni „The Nomad Soul" przed natychmiastowym zapomnieniem. Fabuła gry unika zbyt wielu fantastyczno-naukowych komunałów. Przykładowo „Virtua Fighter" odwala robotę dużo lepiej niż to czynią twórcy „TNS", a sekwencje strzelanin rozgrywanych w pierwszej osobie wydają się zbędne. W rzeczy samej będziesz miał okazję spotkania i rozmowy z około 70 NPC-ami, odwiedzisz wiele sklepów, barów oraz szpitali i skorzystasz z rozbudowanego systemu komunikacyjnego.

No i co? Nie ma w tym nic aż tak bardzo niesamowitego? Hmm, a jeśli chodzi o błędy w ocenie popełnione przez Davida Bowie... Lepiej to zostawmy. **MATTHEW PIERCE**



Ostatni raz coś podobnego widziałem w osiedlowym klubie.

RECENZJE

Witam przeserdecznie! Tym razem bliżej przyjrzymy się ognistym kobietom i ich latającym bestiom („Drakan") lub spróbujemy podbić niebo w najnowszej produkcji Looking Glass - „Flight Unlimited 3". Nasz Krzychoo nie mógł się w ogóle oderwać od najnowszej motocyklówki - „GP500". Postrzelamy też do wrażych synów w „Rogue Spear", rozsiekamy Abbasydów wspaniałym „Prince of Persia", będziemy zatapiać w „Cutthroats"... Dajcie lodu!!! Może być z „NHL 2000".

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI



FLIGHT UNLIMITED 3 — 92



GP 500 — 91



DRAKAN — 90



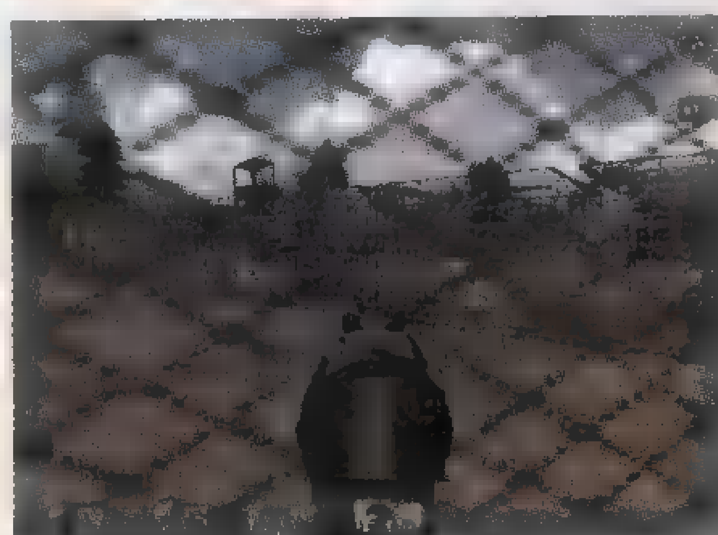
NHL 2000 — 90

HITY OSTATNICH TYGODNI

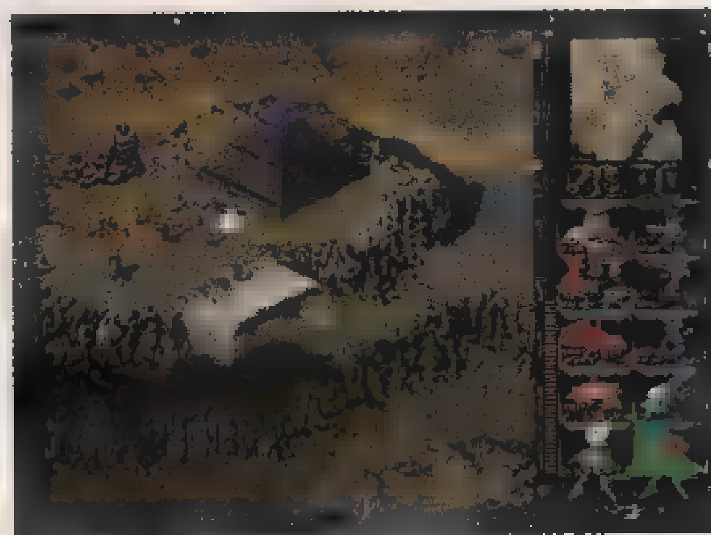
Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.



DUNGEON KEEPER 2
(GK 8/99 92%)



HIDDEN & DANGEROUS
(GK 7/99 93%)



C&C: TIBERIAN SUN
(GK 9/99 92%)

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.

LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".

Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!

Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki), razem stanowią strategiczno–rolplejowe duo.

Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.

Bartek (Bartosz Nuckowski) – fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł.

Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.

gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake'a i innych FPP.

ROGUE SPEAR

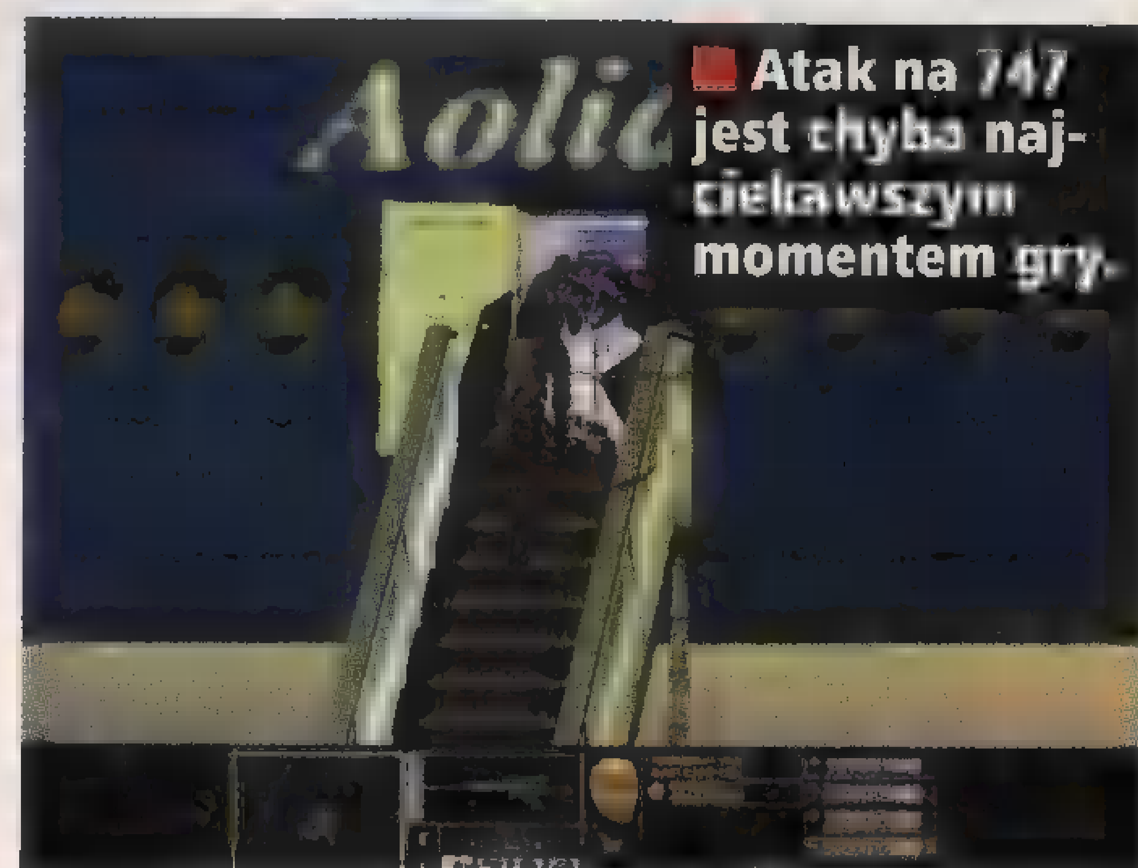
Zbuntowana włócznia? Nie brzmi to szczególnie ekscytująco. Pozory jednak często mylą.



(Powyżej) Odwiedziny w muzeum nie zawsze są bezpieczne.







Atak na 747 jest chyba najciekawszym momentem gry.

Wszyscy Cię szanują. Kochają Cię przyjaciele i krewni. Fani składają Ci najprzeróżniejsze propozycje. Zdobyłeś bogactwo, sławę i władzę. Jesteś niezły, ale nie najlepszy. „Rainbow Six", bardziej niż jakakolwiek inna gra, spopularyzowała symulatory oddziału żołnierzy.

Chociaż pedanci zwrócą uwagę na fakt, że „Spec Ops" pojawił się wcześniej, to jednak wszyscy zgodzą się, że formuła polegająca na połączeniu realistycznej scenerii, dokładnego planowania i grupy facetów w spodniach koloru khaki, po raz pierwszy została dobrze przyrządzona w „Rainbow Six". Niestety zjawiły się także wszystkie te niedociągnięcia, które trapią inne przedstawicielki tego gatunku, a w szczególności prześmieszne pomyłki AI (patrz ramka „Problem drzwi"). I oto pojawia się ciąg dalszy.

- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Red Storm**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.redstorm.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Najpierw dobra wiadomość: niemal wszystkie te problemy zostały wyeliminowane. Kolejna dobra wiadomość: jest lepsza od swego pierwowzoru. Teraz informacja neutralna: nie dostanie ona wyższej oceny niż poprzedniczka. A na koniec zła wiadomość: „Hidden And Dangerous". „Rogue Spear" jest drugim najlepszym

JUŻ MNIE NUDZI MÓJ M16

Czasami chandra nachodzi nawet najbardziej zdeterminowanego antyterrorystę. W takich chwilach jest tylko jedna rzecz, którą można zrobić – projektowanie fikuśnych figur przy pomocy systemu punktów pośrednich, dopóki na nowo nie najdzie nas ochota na rozwalenie kilku kretynów z kałaszami. Oto kilka przykładów...



Odpowiednik wypisywania swojego imienia na śniegu może być niezłą wprawką. Nadwerężanie intelektu już na samym początku jest niewskazane.



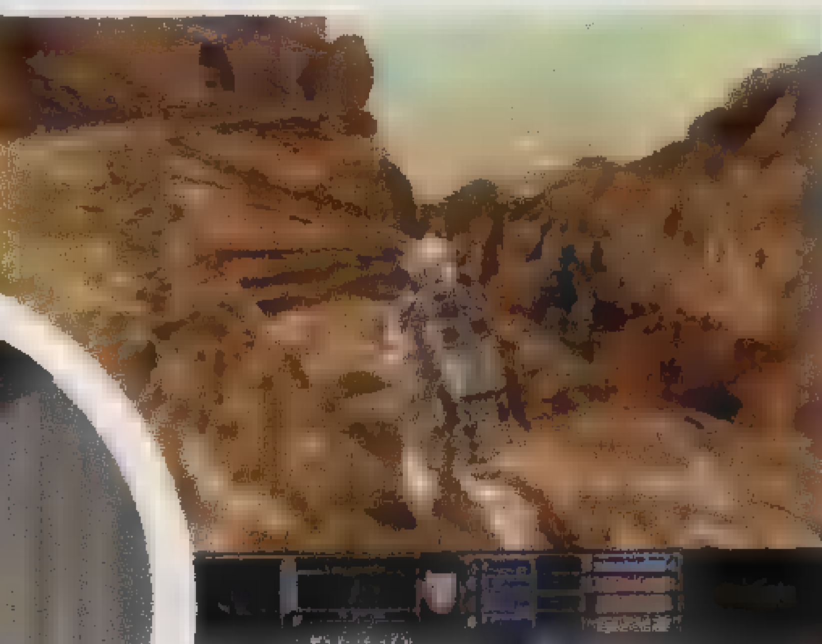
Następnie kilka manewrów inspirowanych „South Parkiem", czyli para obszernych bokserek. Jest już czym pochwalić się w towarzystwie.

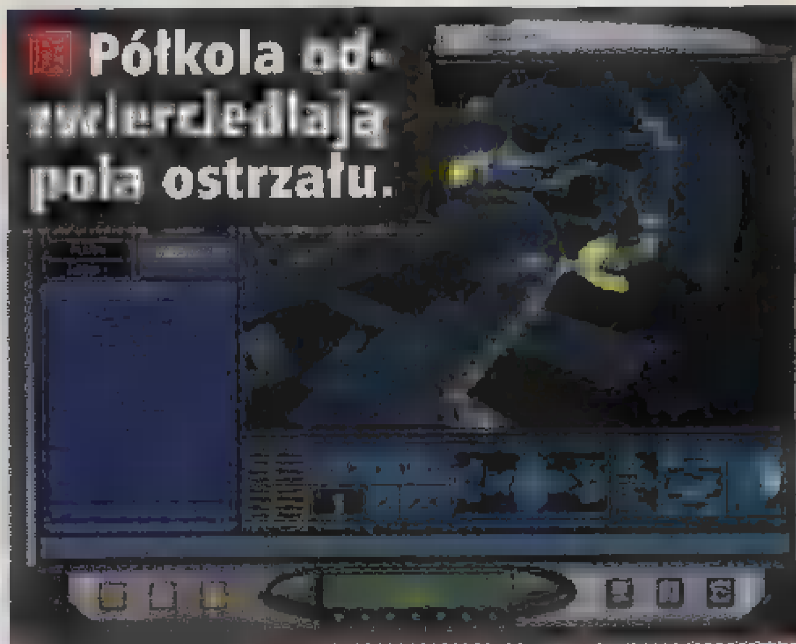


Jeżeli jeszcze komuś mało, można połączyć grę w „Rogue Spear" z pracą domową z biologii i wyrysować model jelita cienkiego, które wygląda tak.



Faceci z Rainbow nie wiedzą jeszcze, że militarne spodnie wyszły już z mody.





Półkola odzwierciedlają pola ostrzału.



Niebo staje się czerwone, samolot nie ruszy w drogę.

symulatorem oddziału żołnierzy w historii i stanowi niezłą próbę poprawienia rankingu inteligentnych strategicznych gier akcji. Jednak „H&D" tak wysoko podniosła poprzeczkę, że zamiast atakować rekord świata, Red Storm stoi na rozbiegu wysoko zadzierając głowę. Oczywiście w każdej z tych gier położono nacisk na inny aspekt. Charakterystyczną cechą „H&D" jest niesamowity rozmach. „Rogue Spear" bardziej szczegółowo koncentruje się na jednym obszarze – współczesnym miejskim terroryzmie. Każda z 19. misji podzielona jest na dwa odrębne etapy – planowanie i akcję. Planowanie polega na określeniu problemu i tego kogo trzeba zastrzelić. Następnie wybieramy ośmiu żołnierzy, wyposażamy w śmiercionośne zabawki (patrz ramka „Ubrany na zabój") i organizujemy ich w oznaczone różnymi kolorami zespoły. Co ważniejsze, musimy wyznaczyć im trasy na mapie misji.

> **„Czeka na Ciebie nieograniczony wybór spluw."**

System sterowania grą na pierwszy rzut oka może początkującego gracza przyprawić o zawrót głowy. Po wczytaniu domyślnego planu misji, nieskazitelna dotąd mapa pokryta zostaje plątaniną kolorowych linii oraz tajemniczych symboli, które mogą spłoszyć każdego. Ale co mężniejsi powrócą i wszystko po chwili stanie się jaśniejsze. Ustalając punkty pośrednie, wyznaczamy trasę, po której będą poruszały się poszczególne zespoły. Możemy kazać rozmieścić w odpowiednich miejscach specjalistyczny sprzęt, jak na przykład bomby hukowe lub granaty. Możemy wydać rozkaz, by żołnierze wyważali drzwi lub wypełniali poszczególne cele misji. Możemy nakazać im czekać na sygnał otwarcia ognia, aby zaatakować w skoordynowany sposób. Ten system, wciąż jest dosyć unikatowy w świecie gier na PC.

Pojawiło się też wiele zmian. Tryby poruszania się (Assault, Recon, Escort i Infiltrate) zostały znacznie poprawione dzięki większemu rozproszeniu oddziału. Nie miałem okazji oglądać, jak moi podwładni przepychają się w drzwiach. Zespołom można nakazać kładzenie zróżnicowanych zapór ogniowych. Jeżeli każe im się przejść w tryb „obronny", ustawią się tak, aby móc odpierać ataki z różnych stron. W trybie „cover" nasi żołnierze obłożą ogniem





Level Kosowo jest dosyć ponury.

UBRANY NA ZABÓJ

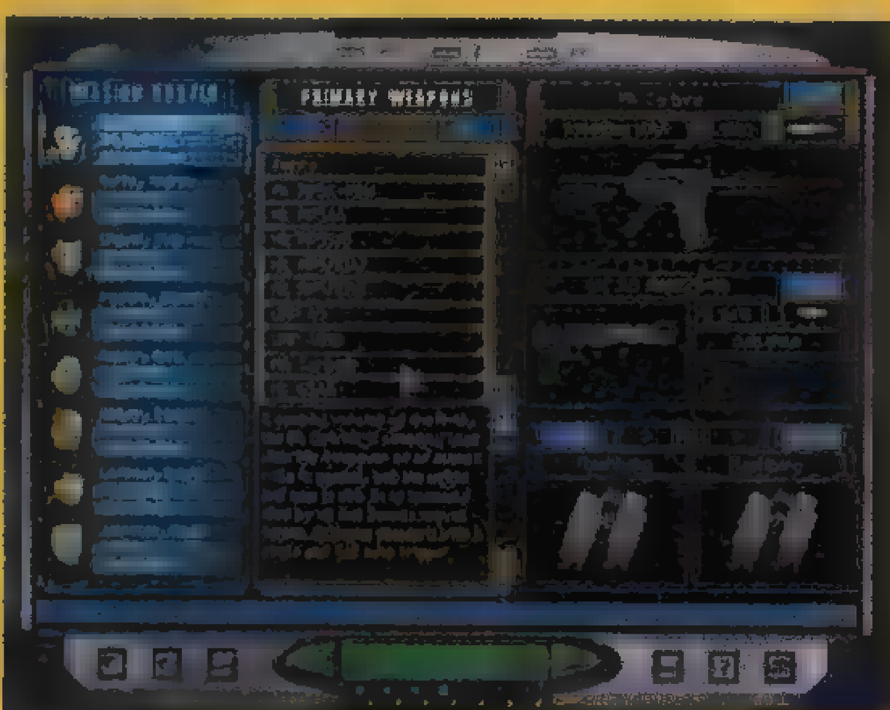
Wypad na miasto z chłopakami z „Rogue Spear", zawsze dostarczy trochę dobrej rozrywki. Chłopaki bardzo lubią narzekać, że nie mają co na siebie włożyć. Może warto przyjść im z pomocą?



Co, Santiago? Wybierasz się na przyjęcie? I pomimo swoich rozlicznych talentów, nie potrafisz wybrać dodatków? Eeech...



Chyba wiem, o co Ci chodzi. Ten stary HK MP5SD5 już wyszedł z mody. A dwa zestawy bombek to chyba lekka przesada?



Zajrzyjmy do szafy i zobaczmy, w czym będzie Ci do twarzy. Czy uważasz, że karabin M4 stanie na wysokości zadania?



Radziłbym gustowny pistolet z tłumikiem i parę lornetek. Tytuł królowej balu będziesz miała wtedy w kieszeni, panno Arnavisca.



(Poniżej) Irytacja Sandry po zobaczeniu długości kolejki do toalety, skłoniła ją do skorzystania z drastycznych metod.





wyznaczony teren. Na koniec, w trybie „snipe", możemy wybrać kierunek i dokładny cel. Oczywiście ten tryb najlepiej działa w przypadku snajperów. Autorzy rozwiązali również problem braku pewności co do rozkładu poziomu – można teraz pominąć mapę 3D. Niestety w tym trybie nie da się rozmieszczać punktów pośrednich, co jest dla mnie wielkim rozczarowaniem. I chociaż wszystkie zmiany sprawiają, że faza planowania będzie łatwiejsza dla początkującego gracza i bardziej interesująca dla weterana, to gra nadal nie jest tak zwarta, jak mogłaby być. Na przykład, kiedy rozmieścimy dwa punkty w pewnej odległości od siebie, ten wybrany przez komputer, rzadko jest najlepszym z możliwych.

Początkujący wprowadzani są w rozgrywkę również na inne sposoby. Prawdę mówiąc, misje treningowe są zbyt rozbudowane. Każdy z aspektów „akcji" gry jest rozpatrywany z osobna, zaczynając od prostego sterowania poczynaniami jednego żołnierza, a kończąc na polowaniu na terrorystów z użyciem wielu jednostek, gdzie gracz musi w pewnym momencie rozpocząć improwizację i na poczekaniu wydawać rozkazy pozostałym członkom oddziału.

Po ustaleniu doskonałego planu, czas przejść do akcji. Początkową reakcją weteranów tego typu gier najprawdopodobniej będzie rozczarowanie: engine graficzny praktycznie się nie zmienił w porównaniu z pierwszą grą. Nawet najlepiej zaprojektowane budynki sprawiają wrażenie dwuwymiarowych makiet filmowych, a sytuacji wcale nie poprawiają kiepskiej jakości tekstury. Z drugiej jednak strony, animacja jest znakomita. Szczególnie warta



Chociaż zamek wygląda okazale, to okolica już mniej.

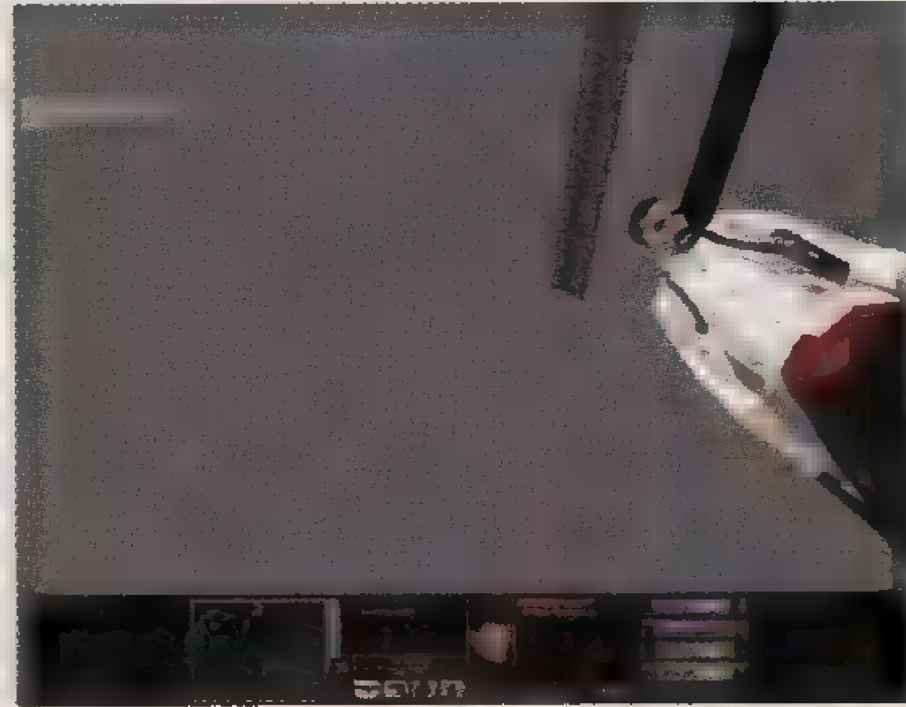
Przykucnięcie pomoże uniknąć niepotrzebnych strat.

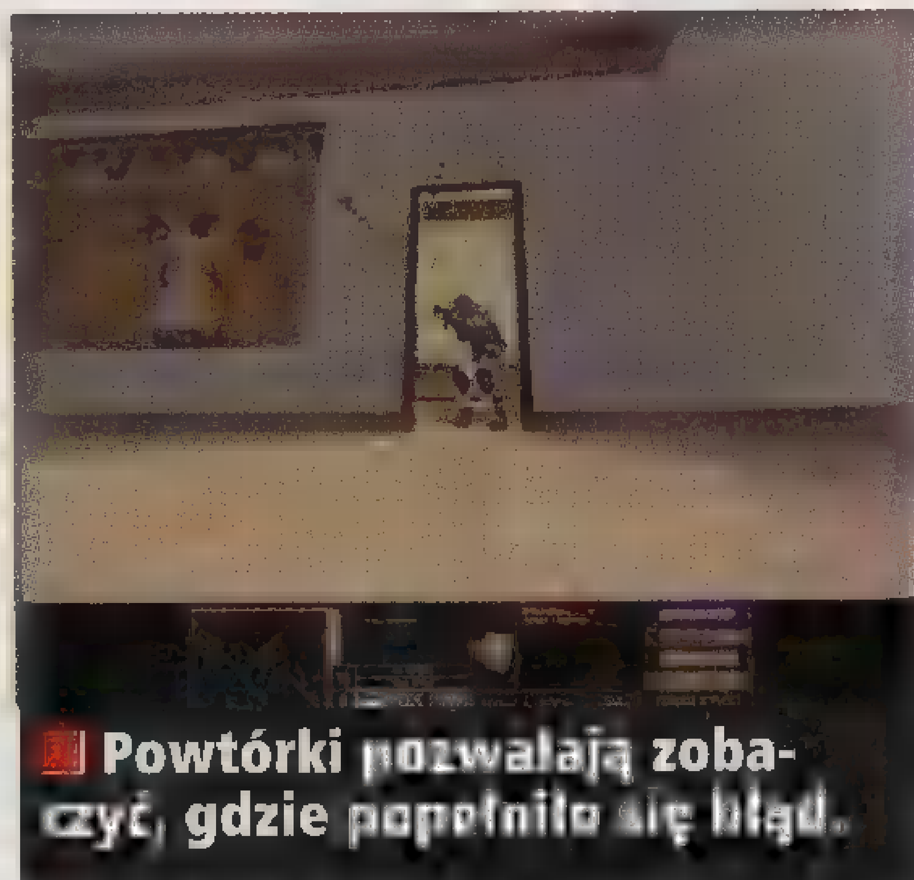
SZALEŃSTWO PRZESTWORZY

Z różnorodnych misji, najbardziej spodobały mi się te, które rozgrywają się na lotniskach. Jedynie tutaj możemy zaczerpnąć świeżego powietrza. Lekko blade tekstury wywołują wrażenie oglądania pastelowego filmu z lat siedemdziesiątych. Plan sytuacyjny – wartownik stoi na schodkach i trzyma lufę przy skroni stewardessy – tak świetnej sytuacji do oddania strzału z karabinu snajperskiego nie znajdziemy nigdzie indziej. Z kolei widok naszych żołnierzy kryjących się pod srebrnym kadłubem wywoła uśmiech u największego nawet cynika.

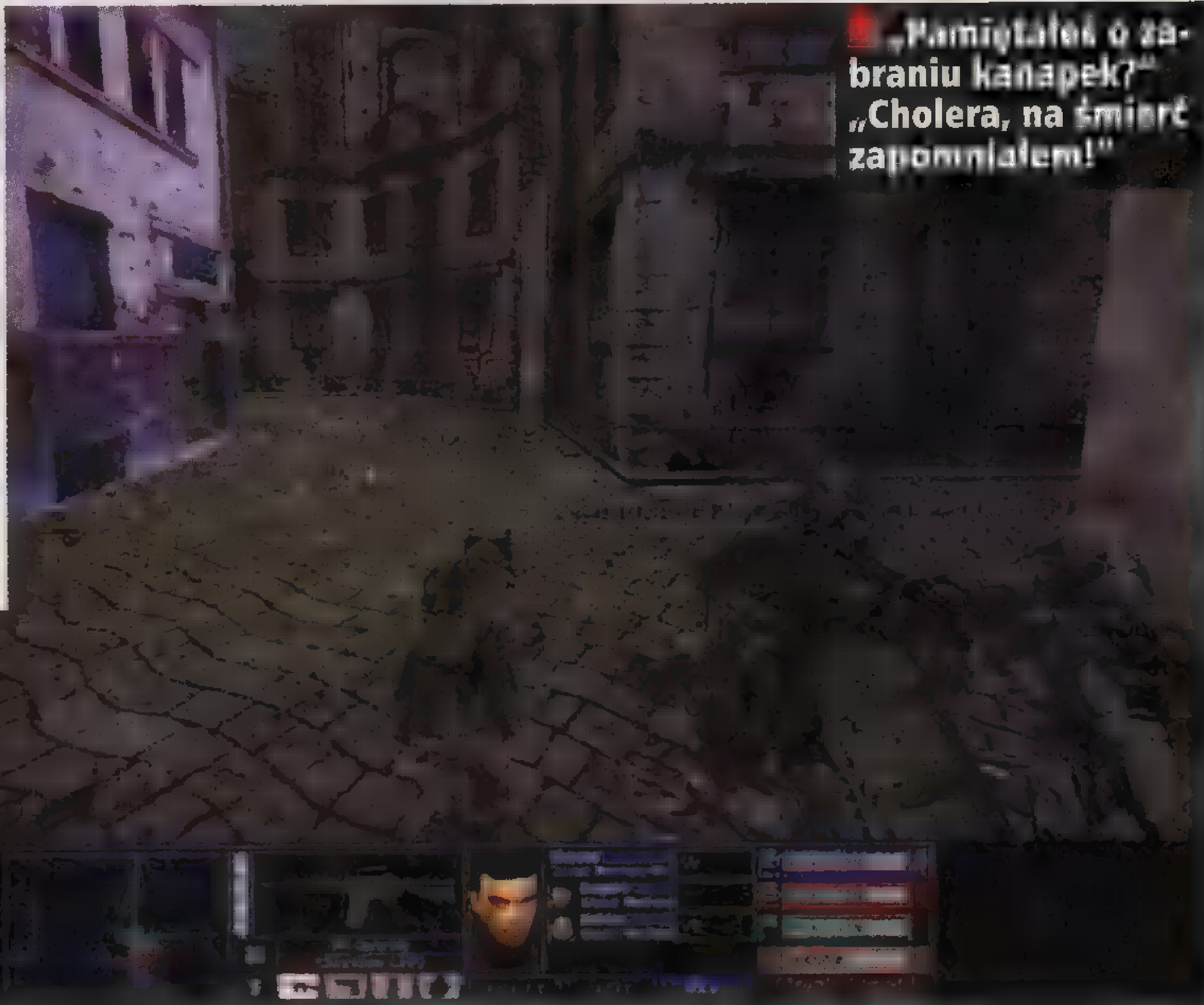








Powtórki pozwalają zobaczyć, gdzie popełniło się błąd.



„Pamiętałeś o zabraniu kanapek?" „Cholera, na śmierć zapomniałem!"

wzmianki jest niemal nieskończona liczba pozycji, jakie uzyskujemy po zetknięciu kilku gramów ołowiu z częścią ciała terrorysty. Sterowanie postaciami jest bardzo realistyczne. Wymiana magazynka lub broni zajmuje całe wieki – przy takich operacjach pojawia się niewielki pasek, pokazujący upływ czasu.

Innym wartościowym dodatkiem jest pochylanie się. Możliwość oglądania tej czynności dostępna była jak dotąd jedynie w grach Looking Glass (Oba „System Shocki" oraz „Thief"), pozwala ukradkiem wyglądać zza rogu i zdobywa srebrny medal za pomysłowość. Niestety nie mogę przyznać złotego, gdyż zabrakło mi możliwości poruszania się bokiem w pochylonej pozycji. Równie imponujące jest modelowanie balistyczne. „Rogue Spear" jest chyba pierwszą grą, w której odległość ma rzeczywisty wpływ na penetrację pocisków, wymuszając stosowanie różnych rozwiązań taktycznych. Zawsze istnieje ryzyko, że nieodpowiedni pocisk może przejść na wylot przez ciało wroga i narobić wielu szkód.

„Masz wrażenie, że bierzesz udział w filmie. Albo prawdziwej jatce."

Tradycyjnym niedomaganiem wszystkich symulatorów oddziałów żołnierzy jest sztuczna inteligencja. Ale w „Rogue Spear" autorom udało się to naprawić [werble, kwiaty, omdlenia]. Wrogowie reagują na dźwięki, biegną zbadać podejrzane serie z broni automatycznej (dlatego bardziej przydają się pistolety z tłumikami). Jedyną wadą jest to, że czasami reagują zbyt gwałtownie na takie subtelne dźwięki, jak na przykład odgłos otwieranych drzwi. Terroryści potrafią również przenosić zakładników z miejsca na miejsce. Był moment, kiedy wydawałem rozkazy zespołowi będącemu w odwodzie i osłaniającemu nas, gdy do pokoju, w którym przebywaliśmy wpadło nagle czterech terrorystów z zakładniczką. Kilka celnych strzałów i panna była wolna... z tym, że zaraz rzuciła się z wrzaskiem do ucieczki, zmuszając jednego z moich żołnierzy do pościgu, który skończył się dla niego tragicznie.

Najciekawsze w „Rogue Spear" jest to, że poszczególne postacie zachowują się zgodnie z naszymi oczekiwaniami. Najlepiej rozwinięty mechanizm sztucznej inteligencji posiadają chyba zakładnicy – niemal każdy (lub każda) z nich zachowuje się w idiotyczny sposób... Wpadają w panikę, biegną jak szaleni w różne strony – słowem, robią wszystko, czego można spodziewać się po cywilach, którzy znajdą się w ogniu walki. Nieco mniej przyjemne jest to, że terroryści są zbyt efektywni. Przeważnie są nieprawdopodobnie sprawni w wykonywaniu swoich zadań. Jest to szczególnie widoczne, i bolesne, w dwóch dodatkowych misjach rekonesansowych. Zadanie polega na przeniknięciu do bazy wroga, założenia podsłuchów i wydostanie się bez zabijania kogokolwiek. Niechętnie krytykuję grę za nadmiar realizmu, bo to właśnie realizm stanowi główny powód do dumy autorów i tutaj trochę przesadzili. A chodzi po prostu o to, że wartownicy zbyt szybko zauważają naszych żołnierzy. Mechanizm sztucznej inteligencji został zaprojektowany z myślą o sytuacji pola walki, terroryści są zawsze

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Rogue Spear" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P233, 32 MB RAM, Voodoo 1 (4MB)**



Werdykt: Rozsądna wydajność, a ponieważ nie ma tu przeładowania akcją, można wytrzymać.

■ Komputer Testowy: **P300, [illegible] MB RAM, Voodoo Banshee (16MB)**



Werdykt: O wiele lepiej. Dziwne tylko to, że system menu był niezwykle ślamazarny.

LICZY SIĘ KAMUFLAŻ

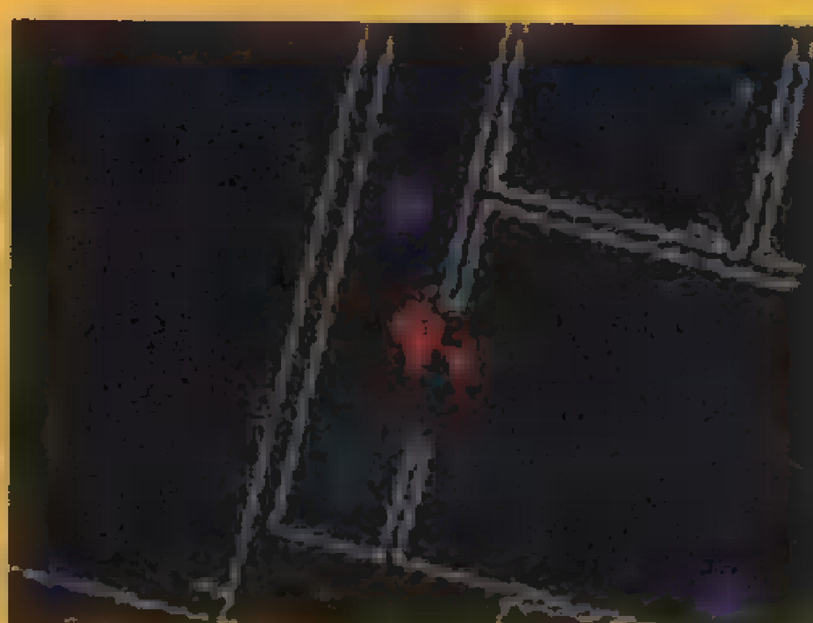
Z 18. misji „Rogue Spear" tylko dwie oparte są na nudnawym pomyśle infiltracji, bez zabijania kogokolwiek. Aby odnieść w nich sukces, należy opanować cztery umiejętności. Zwróćcie uwagę, że nie wszystkie wymagają wprawy w grze.



Po pierwsze, należy biegać w pochylonej pozycji. Ogranicza to możliwość dostrzeżenia przez nieprzyjaciela.



Po drugie, należy często korzystać z detektora bicia serca. W ten sposób widzimy przeciwników przez ściany.



Po trzecie, można oszukiwać korzystając z perspektywy trzeciej osoby. Spójrzmy za róg... taaaaaaak!



Po czwarte, trzeba mieć szczęście i nie dać się dostrzec. Ale same umiejętności nie wystarczą.



Opera w Pradze dostarcza wielu wrażeń, nie tylko estetycznych.



Balkon stanowi dobre stanowisko snajperskie.

gotowi na pojawienie się tzw. dobrych facetów. Niestety „Rogue Spear" nie bierze pod uwagę faktu, że w sytuacji widocznego braku zagrożenia, żaden wartownik nie jest w stanie zachować stuprocentowej czujności

„Spotykasz interesujących ludzi. I zabijasz ich."

przez cały czas. Popatrzcie chociażby, jak funkcjonują strażnicy ochraniający różne instytucje. Nadmierna trudność tych misji stawia pod znakiem zapytania sens ich dodawania. To powiedziawszy, mogę tylko przyklasnąć innym aspektom sztucznej inteligencji (na przykład to, że wartownicy zauważają stojące otworem drzwi).

Jedyną przyjemną rzeczą dotyczącą misji rekonesansowych jest uczucie, jakie nas ogarnia, kiedy za jakiś czas wracamy, aby wziąć to miejsce szturmem. Nareszcie możemy pofolgować sobie i postrzelać do wartowników, którzy wcześniej narazili nas na tyle stresów. Warto w tym miejscu wspomnieć, że powroty na odwiedzone już poziomy są w „Rogue Spear" dosyć częste – trzy tryby trudności dają duże możliwości eksperymentowania z coraz bardziej zagmatwanymi planami. Możliwość przejścia tego samego poziomu inną trasą, z pewnością wielu przypadnie do gustu.

Niezwykle interesujące jest to, że „Rogue Spear" najwyraźniej wziął przykład z „GoldenEye" na N64 i daje nam do wykonania różne dodatkowe zadania po zakończeniu głównej misji. Załączniki w stylu Terrorist Hunt (wyczyszczenie terenu z pozostałych przy życiu terrorystów) oraz Lone Wolf (jeden żołnierz musi przebić się przez cały teren misji), są szczególnie urokliwe. To głównie dzięki nim, „Rogue Spear" zasługuje moim zdaniem na wyróżnienie.

Czas teraz na same levele. Chociaż nie są tak dramatycznie skonstruowane, jak na przykład w „Hidden And Dangerous", trudno wyobrazić sobie lepszy dobór budynków, do których można się wdzierać siłą. Opuszczone zamki, muzea, leśniczówki w górach, starożytne fortece arabskie, budynek opery w Pradze, tankowce, elektrownie jądrowe – wszystko przedstawione jest z wielką dbałością o szczegóły. Możemy wyjeżdżać w egzotyczne miejsca i spotykać ciekawych ludzi. A potem strzelać do nich jak do kaczek.

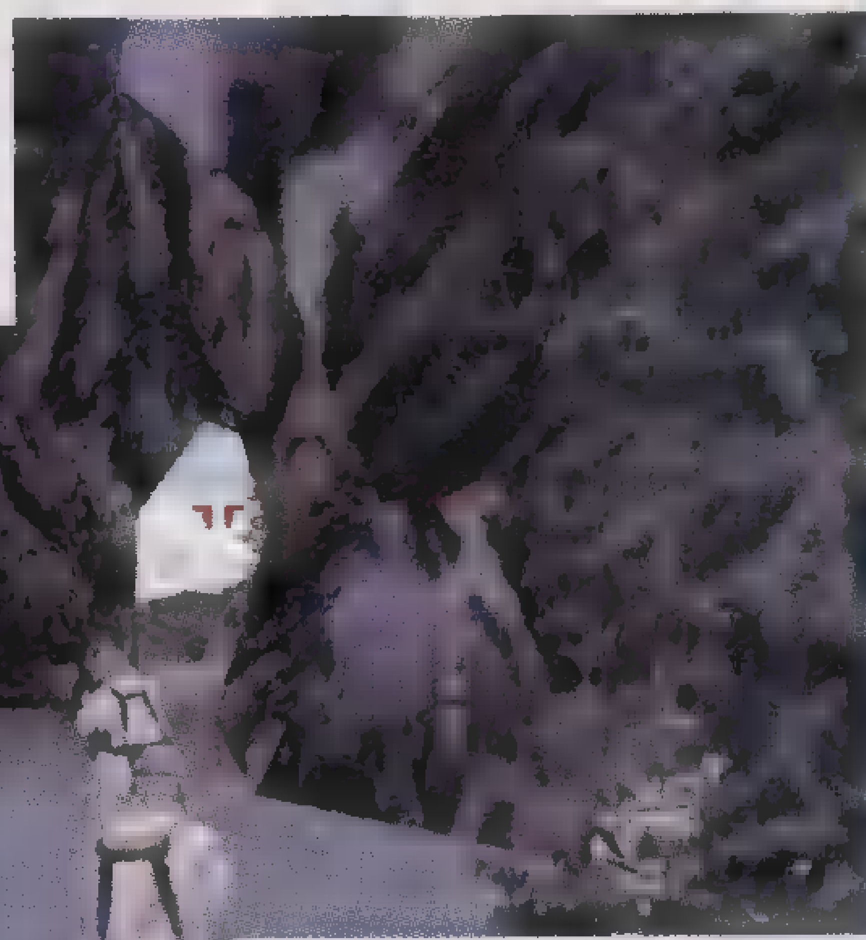
Szczególnie wart wzmianki jest atak na samolot, coś, czego domagali się wszyscy miłośnicy pierwszej części. Jedyną podejrzaną rzeczą, jeżeli chodzi o wierność odwzorowa-

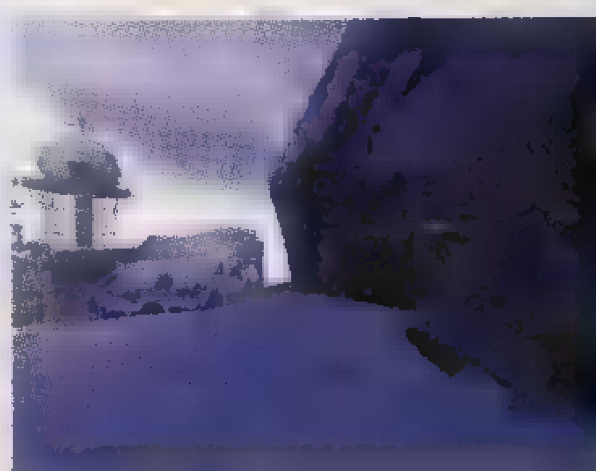


Każdy żołnierz ma indywidualne rysy twarzy, chyba że założy maskę.









Wycieczka na narty stanowiła miły przerywnik dla naszych zapracowanych żołnierzy.

ZOOM AŻ DO BÓLU!

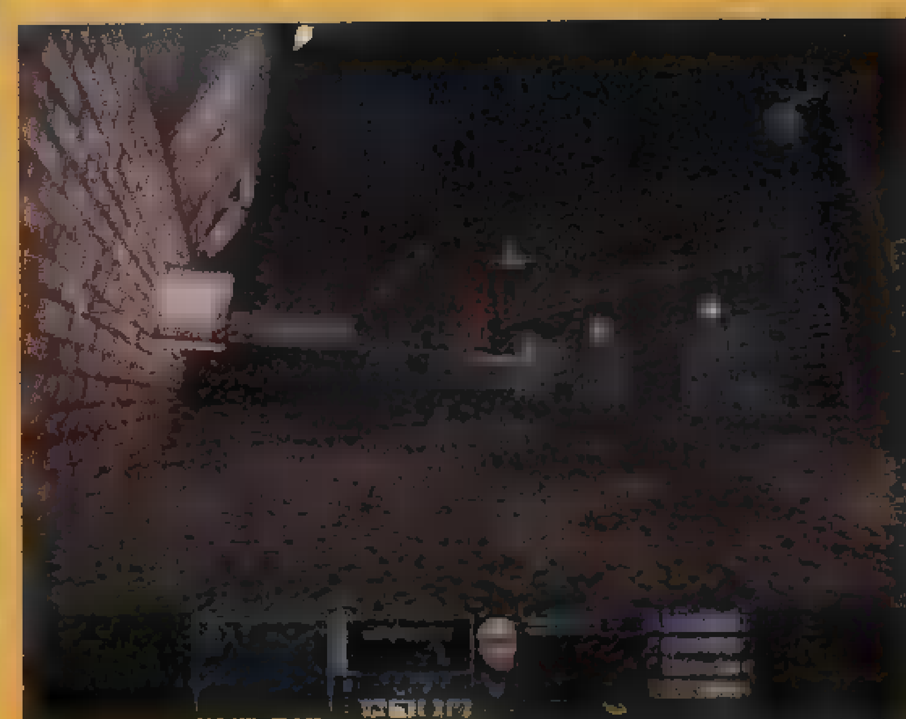
W przyszłości historycy zajmujący się grami dojdą wniosku, że ostatnich kilka lat to wiek karabinu snajperskiego. Od dawna już nie było żadnej gry akcji, bez pukawki rażącej na duże odległości. „Rogue Spear" wyraźnie wyróżnia się na tle innych. Sterowani przez komputer żołnierze mogą zapewnić osłonę ogniową, podczas gdy Ty mierzysz się z karabinu. Co więcej, różne karabiny mają różny stopień powiększenia. Oto porównanie...



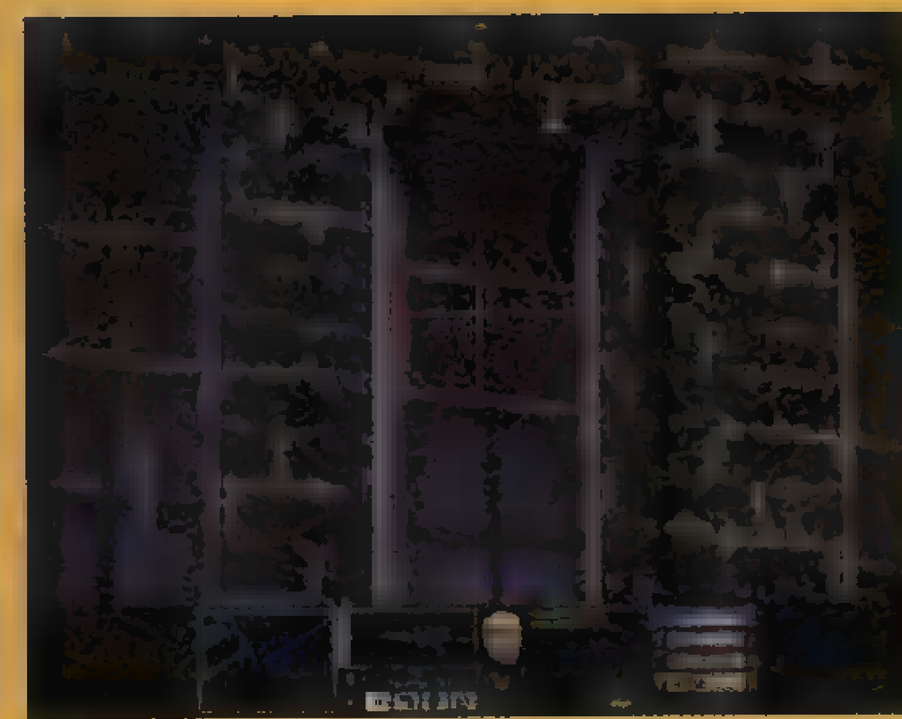
Normalny widok przez celownik MP5. Zerknijmy przez lunetę. A teraz zbliżenie...



...nie jest to może rewelacja, ale i tak lepiej niż z pistoletem, który w ogóle nie ma zoomu.



Dla porównania prezentacja możliwości karabinu snajperskiego. Normalny widok...



...i maksymalny zoom. Gdybyśmy chcieli, moglibyśmy wystrzelać włosy w nosie.

nia samolotu jest zbyt duże, jak wynika z moich doświadczeń lotniczych, miejsce na nogi. Jest też level rozgrywający się w Kosowie, co niektórym wyda się niezwykle satysfakcjonujący i realistyczny (chłopcy) lub obrzydliwy i chory (dziewczęta). Osobiście moje jedyne wątpliwości dotyczą zbytniego zamerykanizowania tej części rozgrywki.

Multi–player? Obecny, ale nie należy spodziewać się po nim nadmiernych deathmatchowych emocji. Tutaj też rządzi wszystkich wszechobecny realizm. Rozgrywki „jeden na jednego" nie skuszą zbyt wielu amatorów – brak odradzania się po śmierci, spowalnia rozgrywkę. Tryb kooperatywny, polegający na wyczesywaniu terrorystów, byłby z pewnością niezwykle atrakcyjny, gdyby nie podstawowa wada - brak granatu dymnego. Niezbędna w innych trybach zabawka wyrzuca z siebie chmury szarego dymu, co niezwykle uatrakcyjnia rozgrywkę.

Gdzie „Rogue Spear" niedomaga? Przede wszystkim pod względem atmosfery. „Rogue Spear" pomimo całej swojej aptekarskiej dokładności i wszystkich swoich opcji, nie daje kopa. Nie chcę powiedzieć, że brakuje mu napięcia, ale jest to napięcie wymuszone – coś jak martwienie się o wynik egzaminu. O ile grając w „H&D" czuliśmy się jakbyśmy wkroczyli w komiksowy świat wojny (ledwo zarysowane postacie i nieprawdopodobnie szczegółowe sylwetki czołgów i pociągów), o tyle w „Rogue Spear" mamy wrażenie jakbyśmy biegali po makiecie zbudowanej przed prawdziwym atakiem.

„Rogue Spear da Ci uczucie prawdziwej walki."

Tak więc „Rogue Spear" jest sequelem w świecie, który poszedł do przodu; parowozem w epoce elektryfikacji. Pozostaje pytanie, co można było zrobić, aby uczynić z „Rogue Spear" coś bardziej konkurencyjnego? W porównaniu z przyjemnościami oferowanymi przez „H&D", jest nieco ograniczony. Czyżby więc rozwiązaniem był bardziej zróżnicowany sposób rozgrywki? Nie: klonowanie „H&D" nie zadziała. W tym przypadku niezbędne jest skoncentrowanie się na dopracowaniu tego, co ta gra już oferuje. Miejmy nadzieję, że następna część zostanie wyposażona w bardziej przekonujący engine graficzny, jeszcze bardziej wyrafinowany system sztucznej inteligencji, bardziej złożony tryb planowania, granaty dymne w rozgrywce single–player, możliwość zjeżdżania po linach, deformowalną scenerię i wszystko, co jest potrzebne do tego, abyśmy poczuli się w sercu najbardziej ekscytującej akcji – ataku na pozycje terrorystów. No dalej, Red Storm. Przecież potraficie tego dokonać, nie? Potraficie! **KIERON GILLEN**





Za: Zręczna fabuła i poprawienie większości mankamentów z poprzednika.

Przeciw: Słaba grafika i brak zmian na miarę rewolucji.

Druga najlepsza symulacja żołnierska świata. Jest inteligentna, ale brakuje jej atmosfery.

WERDYKT 85%

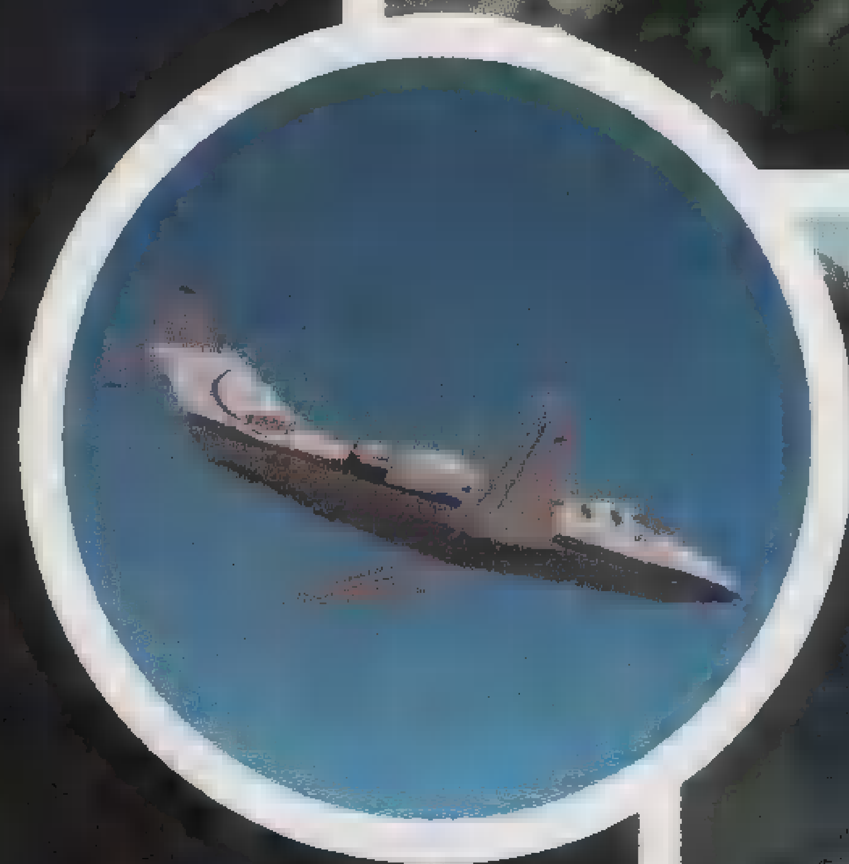
ALTERNATYWNE: Hidden And Dangerous 97% | Delta Force 75%

FLIGHT UNLIMITED 3

Po nowej operacji plastycznej, „Flight Unlimited 3" powraca z piękniejszą twarzą i lepszym biustem.









EDYTOR LOTU

Wychodząc z założenia, że nawet 10.000 mil prawdziwego terenu może się kiedyś znudzić, autorzy przygotowali bardzo ciekawą opcję Flight Editor (po polsku Edytor Lotu). Edytor ów, jest po prostu dodatkowym programem dołączanym do gry, przy pomocy którego możesz zmieniać dosłownie wszystko. Począwszy od rozmieszczenia lotnisk, obiektów trójwymiarowych takich jak domki, drzewa, i inne budowle, kończąc na zmianie wyglądu całego krajobrazu. Dodatkowo możesz także tworzyć własne scenariusze w trybie Challenge.

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Looking Glass**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **IPS**
- Strona WWW: **www.lglass.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95**

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Flight Unlimited 3" będzie latać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P233, 32 MB RAM, brak karty 3D**



Werdykt: Używając tylko rendowania Direct X, piksele rażą oczy, ale po zmniejszeniu detali animacja jest płynna.

■ Komputer Testowy: **PII 350, 64 MB RAM, 12MB VooDoo 2**



Werdykt: Pikselozy już nie ma, a animacja jest bardzo płynna. Oto właściwy sprzęt dla tego wspaniałego programu!

Aby zagrać we „Flight Unlimited 3", będziesz musiał wydać około 30 tysięcy złotych. 150 zł za grę i ok. 200 zł za porządny, profesjonalny joystick z pedałami, który pozwoli czuć Ci się, jak za sterami prawdziwej maszyny. Pozostałe 28650 zł musisz jeszcze wyłożyć na skromny dodatek w postaci wysokorozdzielczego rzutnika ściennego. Da Ci możliwość podziwiania w pełni fotorealistycznego obrazu, który oferuje najnowszy symulator firmy Looking Glass. Ponieważ jednak większość z Was dysponując kwotą prawie 30000 zł, wydała by ją zapewne w bardziej praktyczny sposób, z wielką przyjemnością pragnę Wam zakomunikować, że ta gra wygląda olśniewająco nawet na 17-calowym monitorze.

„Flight Unlimited 3" to trzy kompakty najbardziej zapierających dech w piersiach przeżyć, których możesz doświadczyć przy pecęcie. Poza tym jest to najbardziej interaktywny screensaver, jaki mógłbyś kiedykolwiek kupić. Instalacja zwykła zajmuje 710 MB miejsca na twardzielu, lecz jeśli chcesz, to spokojnie możesz wybrać większą instalkę - ponad 1 GB. Przekopiowany zostanie wtedy nie tylko pełen kod „Flight Unlimited 3", ale także dodatkowa sceneria zawierająca amerykańskie San Francisco, które mogliśmy podziwiać w poprzednim odcinku.

Najnowszy symulator cywilnego samolotu firmy Looking Glass oferuje Ci możliwość zwiedzenia 10.000 mil kwadratowych dokładnie odzwierciedlonej powierzchni wokół Seattle. Wystartowawszy z prywatnego lotniska, międzynarodowego portu lotniczego, czy nawet bazy wojskowej, szybko dostrzeżesz piękno krajobrazu, wijących się gdzieś tam w dole

> **„Dokładnie to, co zobaczyłbyś podczas prawdziwego lotu."**

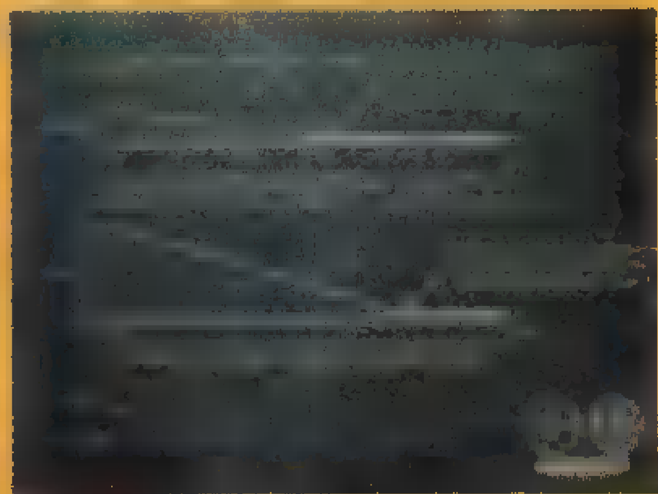
rzek, czy wystających ponad chmury pięknych, lśniących śniegiem szczytów. Słowo „fotorealizm" w „FU3" jest jak najbardziej na miejscu. Z rozdzielczością czterech metrów prawdziwego terenu na jeden piksel, produkt Looking Glass daje Ci tak wielki poziom realizmu wizualnego, jak żaden inny symulator cywilnego samolotu. To, co widzisz na ekranie, jest dokładnie tym, co zobaczyłbyś podczas prawdziwego lotu. Zanim gdziekolwiek polecisz, staniesz przed możliwością wyboru jednego z dziesięciu samolotów. Dla tradycjonalistów, Looking Glass przygotował najprostsze pod względem budowy maszyny, takie jak Cessna Trainer

INSTRUKTOR W PUDEŁKU

Jedną z ciekawszych opcji we „FU3" jest tryb treningowy - szkoła latania bardziej skomplikowana niż wszystko, co dotychczas widziałeś.



Zanim poznasz zasady komunikowania się z wieżą kontrolną, będziesz musiał nauczyć się obsługi tablicy rozdzielczej.



Jeśli jesteś początkującym lotnikiem, to przed zajęciem fotela pilota możesz pouczyć się trochę teorii. To bardzo przydatne.



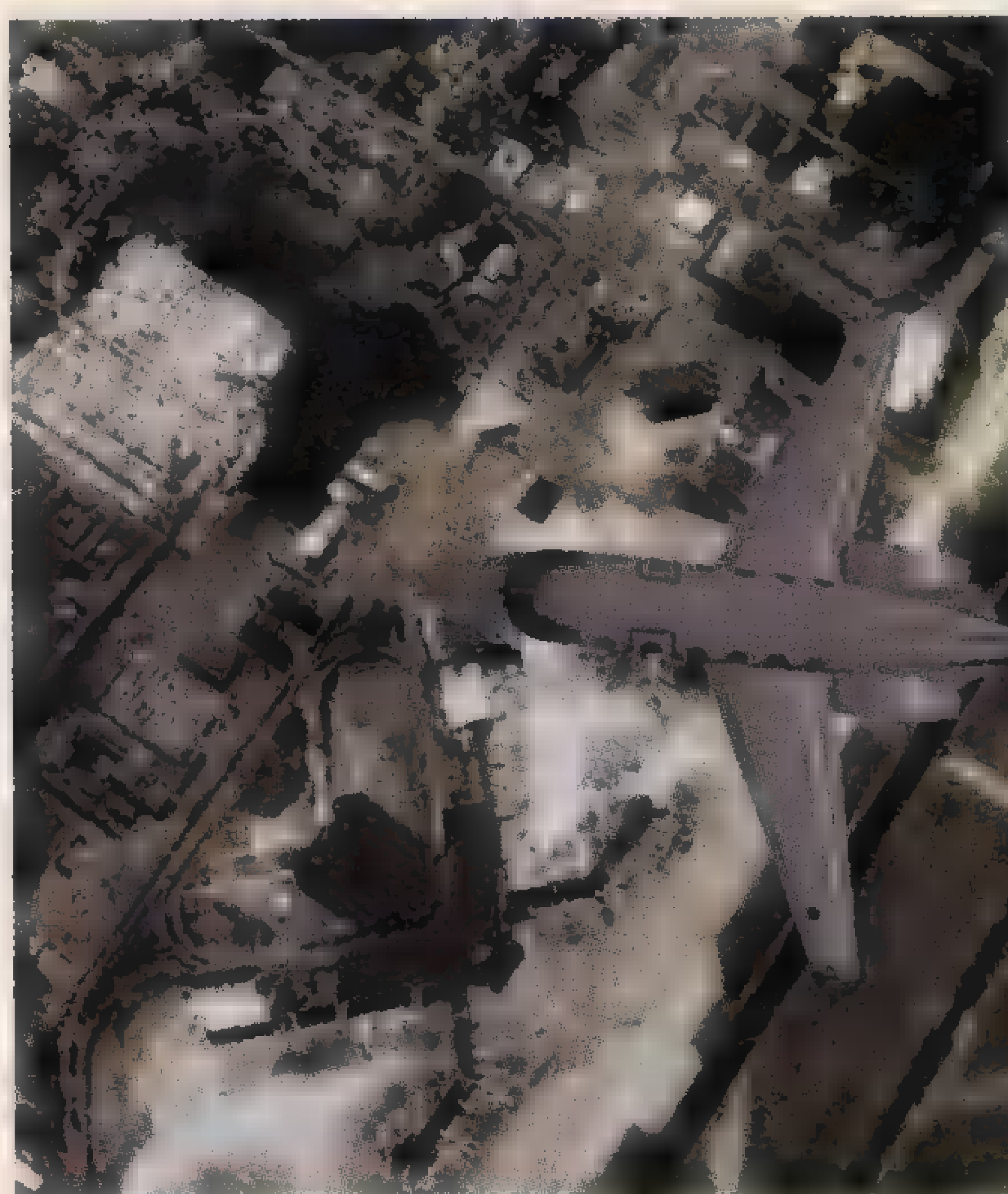
Po wysłuchaniu nudnego, teoretycznego wykładu o lataniu, możesz przenieść się w plener. Instruktor zasiada za sterami.



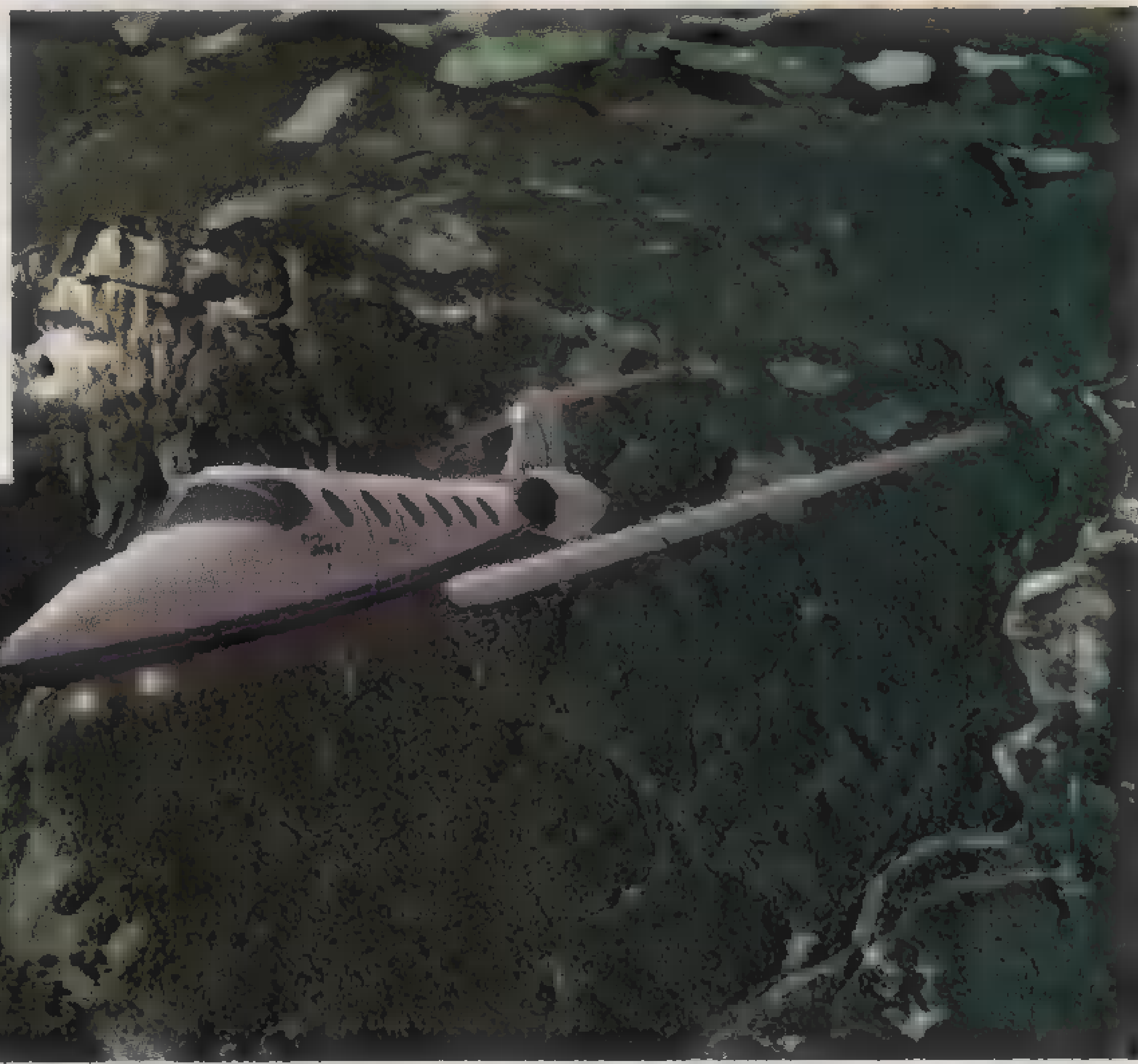
Po starcie instruktor automatycznie przełącza widoki z kokpitu. Ty siedzisz na fotelu obok i cierpliwie czekasz na stery.



Kiedy samolot osiągnie wystarczający pułap, będziesz mógł wreszcie samodzielnie pilotować. Żadnych beczek!







CHLUBNE SZCZEGÓŁY

Jak szczegółowa? Proszę bardzo:
W pełni konfigurowalne warunki pogodowe, animowany kokpit, obliczanie faz księżyca, awarie i pożary silnika, realistyczny model lotu, digitalizowane głosy z wieży kontrolnej, dokładnie oświetlone lotniska, 4 metry kwadratowe na piksel, instruktor nauki latania...

172, Piper Arrow, i Mooney TLS Brawo. Bardziej zaawansowany Wind Hawk oferuje więcej mocy, podczas gdy Raytheon Beechjet 400A daje Ci możliwość polatania samolotem pasażerskim z silnikiem odrzutowym. Prócz wymienionych maszyn możesz przetestować jeszcze Stemme Motorgilder, Lake Renegade 270 Turbo i Muskrat Seaplane. Jakby tego było mało, we „Fligt Unlimited 3" dostępne są jeszcze inne bardzo ciekawe aeroplany, jak choćby P-51 Mustang z II Wojny Światowej, czy Dr1 Triplane - replika słynnego samolotu Red Barona. Oczywiście nie jesteś jedyny w powietrzu i podczas romantycznych przelotów spotkasz inne „latawce". Ot, choćby Boeinga 737s, 747s, 757, 777, długaśnego Concorde, czy nawet wojskowe F-16 i F/A-18. Dysponując tak dużą liczbą samolotów i dziesięcioma tysiącami mil kwadratowych fotorealistycznego Seattle, możesz grać w kilku różnych trybach. Dobrą opcją na początek jest Quick Flight, w której od razu dostajesz jakiś łatwy samolocik, wyznaczasz odpowiedni punkt na mapie, w którym chcesz zacząć... i fru! Ponadto możesz wybrać któreś z lotnisk umiejscowionych w okolicach Seattle. Program daje Ci także możliwość bardzo dokładnego ingerowania w opcje pogodowe. Możesz je nie tylko jednorazowo zmieniać, lecz tworzyć całe scenariusze meteorologiczne. Oznacza to, że gdy będziesz startował, niebo będzie błękitne i czyściutkie. Jednak w czasie lotu od wschodu stopniowo zaczną nacierać chmury, przekształcając się z niewinnych baranków, w poszarpane i ciemne jak smoła chmurzydła. Kolejny tryb, to Airport. Dostajesz zadanie przelecenia z punktu A do punktu B. Ze wszystkim musisz poradzić sobie sam - uważnie obserwujesz warunki pogodowe, wskazania aparatury meteorologicznej i nawiązujesz radiowe kontakty z mówiącymi niewyraźnym bełkotem kontrolerami lotu... Musisz jednak koniecznie zrozumieć, co mówią - jak się nie dogadasz, to nie wystartujesz. Ciekawą opcją jest także Flight Recoder. Przy jej pomocy możesz nagrać swój lot z kilku kamer. Poza tym dostępny jest tryb treningowy, umożliwiający początkującym naukę latania, Flight Editor, czy wreszcie Challenge, dodający trochę akcji do nudnego przelotu (musisz np. latać nad Seattle z reporterem TV na pokładzie).

„FU 3" jest największą, najciekawszą i najlepszą częścią serii. Podczas gdy symulatory militarne mają za zadanie pokazanie technologii, którą daje współczesna nauka, to produkt Looking Glass obiera za główny cel ukazanie graczowi piękna latania. Jest to jak dotąd najlepsza gra tego typu na rynku, więc biegnijcie co sił w nogach po „FU3"! **DEAN EVANS**



Za: Grafika, realizm, obszar gry.

Przeciw: Latanie, latanie, latanie, lat.........

Najlepszy z najlepszych. „Flight Unlimited 3" to wspaniały kurs latania za jedyne sto kilka złotych.

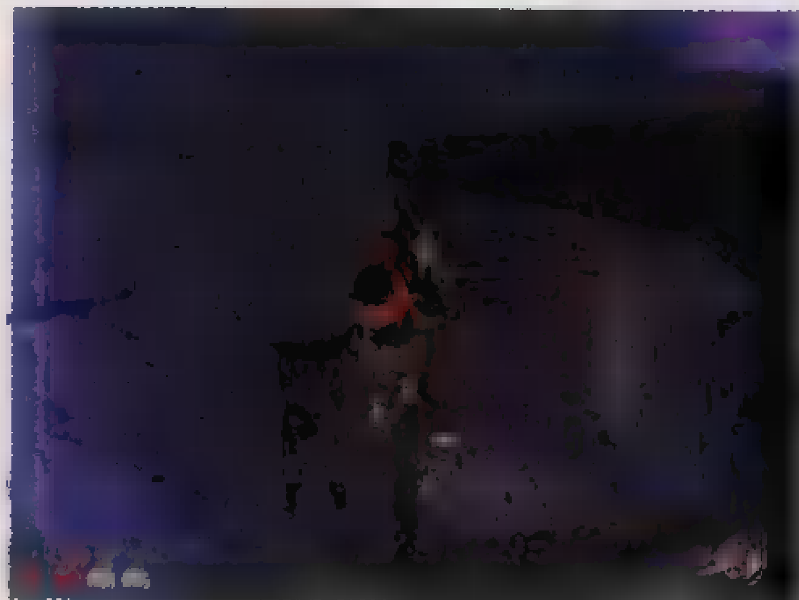
WERDYKT 92%

ALTERNATYWNE European Air War **93%** F-22 Lighting III **89%**

PRINCE OF PE

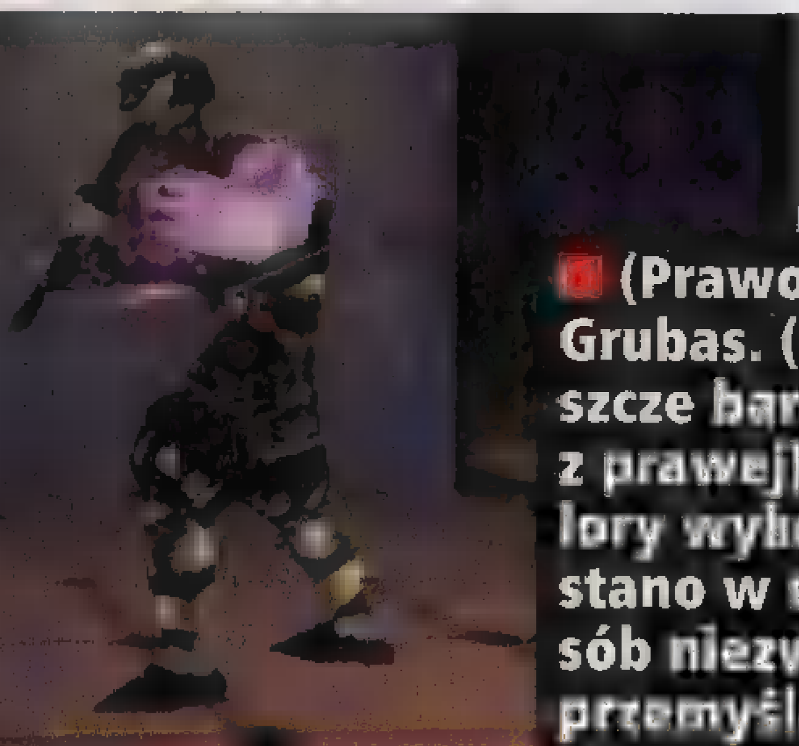
A na zamku wrze...

(Poniżej) Walka mieczem z przeciwnikiem uzbrojonym w włócznię wymaga nie lada zręczności.

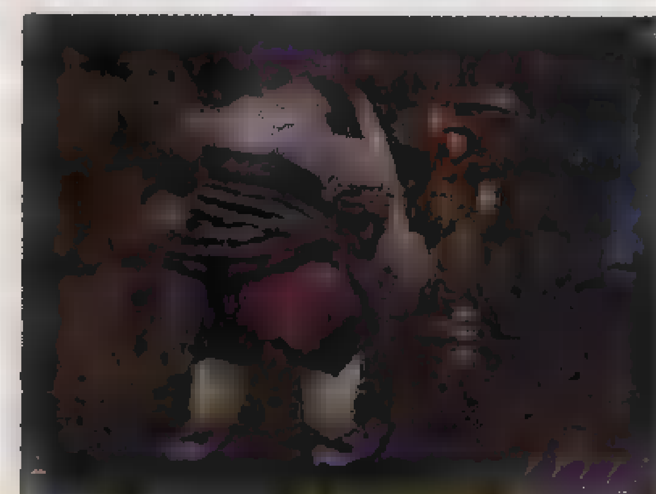


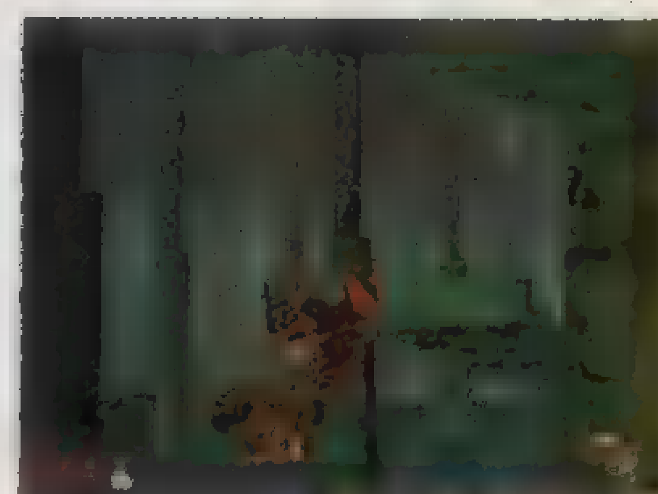


Książę nie jest za bardzo zadowolony ze zmiany scenerii.

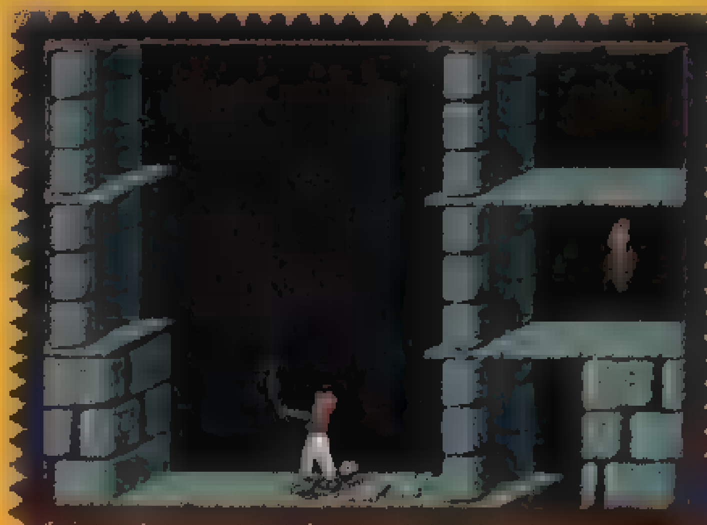


(Prawo) Grubas. (Jeszcze bardziej z prawej) Kolory wykorzystano w sposób niezwykle przemyślany.





PRZESZEDŁEŚ DŁUGĄ DROGĘ, MÓJ KSIĄŻĘ



W 1989 roku Jordan Mechner wydał oryginalnego Księcia Persji. Recenzenci mdleli z wrażenia. Było to dość zaskakujące. Inne wydarzenia z tego roku: Kolumb odkrył Amerykę.



W 1993 roku pojawiła się gra „Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame". Opowiadała o młodym chłopaku, który zaczynał od zera, a stał się ognistym kochankiem księżniczki.



W 1999 roku na rynku pojawiła się gra „Prince of Persia 3D", a w popularnym piśmie „Gry Komputerowe" jej recenzja. W artykule użyto zwrotu „słodka jak tureckie słodycze". Mniam...

- Wydawca: **Mindscape**
- Producent: **Red Orb**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.pop3d.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D (8MB)**

Oryginalna wersja „Prince of Persia" dokonała małej rewolucji. Była to pierwsza wyśmienita platformówka na peceta. Niektórzy cynicznie nastawieni Czytelnicy dodadzą pewnie: pierwsza i ostatnia. Tak czy inaczej okazuje się, że coraz więcej gier zajmujących 650 MB na kompakcie wywodzi swe korzenie od poprzedników mieszczących się na jednej dyskietce.

Zacznijmy od początku. W grze tej po raz pierwszy pojawiło się chwytanie brzegu półki skalnej po nieudanym skoku. W pionierski sposób zastosowano tu również motion capture. Wstawki kinowe tworzyły nastrój gry, nie rujnując jej przy tym. Niestety, tytuł szybko się zestarzał: animowane sekwencje były długie i nie można ich było przerwać. Często okazywało się, że swoją śmierć musisz oglądać przez długi czas po tym, jak zorientowałeś się, że ten skok nie był jednak najlepszym pomysłem. Wciąż chodzi po świecie kilku graczy pamiętających początek lat 90., którzy nie wzdychają nostalgicznie na wieść o premierze nowego Księcia.

„Prince of Persia 3D" to po prostu stary pomysł w nowym, trójwymiarowym wydaniu. Wszystko to, za co podziwialiśmy „dziadka", również w przypadku „wnuka" robi na nas duże wrażenie. Jednak nie zapominajmy o ciemnej stronie księżyca. Wszystko za co nienawidziliśmy starego księcia, jest również obecne w trójwymiarowym wydaniu.

Fabuła kontynuuje wątki rozpoczęte w dwóch pierwszych częściach. Tym razem, dla odmiany, zaczynasz grę w więzieniu. Musisz oczywiście z niego uciec, dowiedzieć się o co tu chodzi, a w końcu porwać dziewczynę i zabić strażników. W tzw. międzyczasie rozkoszujesz się typowo bliskowschodnią przygodą, przy której „Baśnie z 1001 nocy"

RSIA 3D

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Prince Of Persia 3D" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P233, 32 MB RAM, Voodoo2 (8MB)**



Werdykt: Ogólnie w porządku. Jednak w niektórych momentach sterowanie sprawia wrażenie zbyt powolnego.

■ Komputer Testowy: **P300, 64MB RAM, Voodoo Banshee (16MB)**



Werdykt: Trochę lepiej. Wciąż momentami brakuje trochę „kopa", ale całość i tak jest naprawdę grywalna.

WSZYSCY WALCZĄ, ILE WLEZIE

Wszystko wywodzi się z zamierzchłych czasów średniowiecza. W „Prince of Persia 3D" występuje bogata kolekcja broni białej. Nie ma tu miejsca na żadne klamki I granatniki.



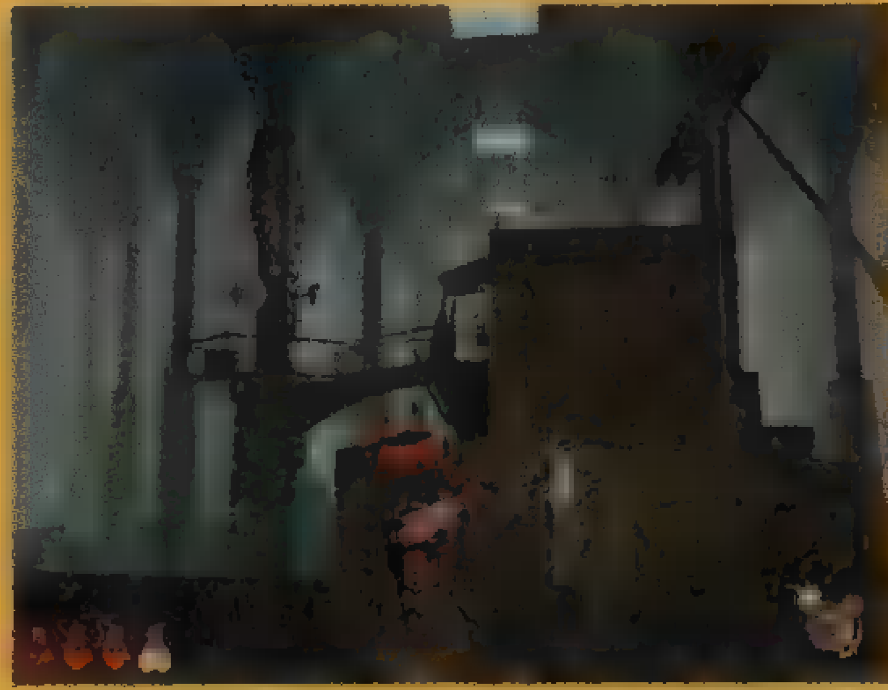
Sprawdzony w wielu bojach kawał stali. Idealny, żeby kogoś zabić.



Podwójne ostrza są szybsze. Robią duże wrażenie. Idealne, żeby kogoś zabić.



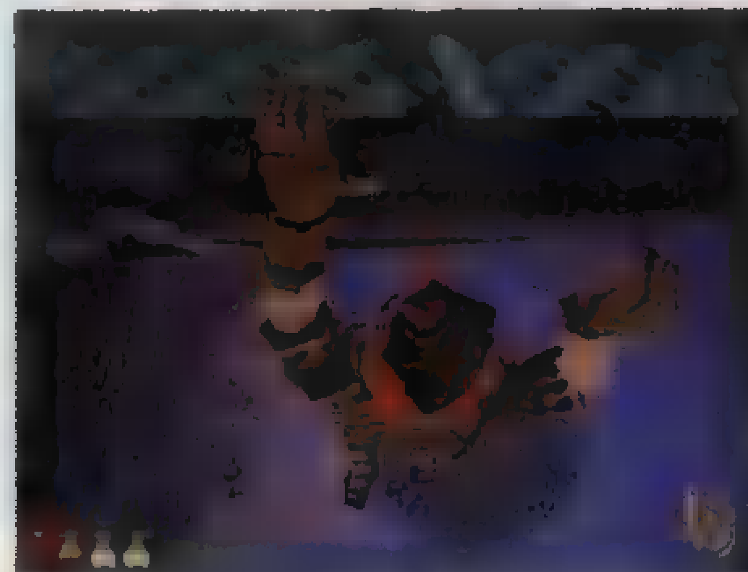
Długi drewniany kij. Wolniejszy, lecz mocny... Idealny, żeby kogoś zabić.



Różnorodne strzały,. Idealne, żeby kogoś zabić... z dystansu.



■ Liny są niczego sobie.





sprawiają wrażenie niewinnych opowiastek dla najmłodszych pociech.

Dla współczesnego gracza tytuł ten przypomina „Tomb Raidera" z dużą ilością łamigłówek. Od konkurencyjnych tytułów „Prince of Persia" wyróżnia się niepowtarzalną atmosferą. Wschodnie motywy obecne są w każdym elemencie gry; od muzyki, poprzez scenariusz, aż do minimalistycznych, białych ekranów intra.

I oczywiście: do samych poziomów. To najlepszy element trójwymiarowego księcia. Panuje na nich fantastyczna atmosfera, są one (w kontekście gry) niezwykle przekonywujące. Pierwszy poziom jest dość przeciętny, jednak później czeka Cię niejedna niespodzianka. Wydawało Ci się, że Lara znakomicie wyglądała w Lost Valley? Co w takim razie powiesz na labirynt wielkości miasta?

Poszczególne lokacje wykonano niezwykle przekonywująco, znalazły się tu wszystkie podstawowe elementy trójwymiarowej platformówki. Prosta czynność przeskakiwania na odległą półkę skalną została wykonana z rzadko spotykaną dokładnością. Kolejnym zaskakującym elementem jest przesuwanie ścian zamiast otwierania drzwi. Zmienia to wygląd całego budynku, podobnie jak przesuwająca się podłoga.

Gra nie sprowadza się jedynie do skakania i eksplorowania. Walki na miecze pojawiły się już w pierwszym „księciu". Tym razem pomimo niewielkiej ilości dostępnych ciosów stanowią miłe urozmaicenie. (Patrz ramka: „Wszyscy walczą, ile wlezie"). Od czasu do czasu zdarzają się zagadki, które wymagają ruszenia mózgownicą. Pułapki znajdują się niemal wszędzie, musisz więc być cały czas czujny i mieć oczy szeroko otwarte. Mamy tu nawet trochę żonglerki przedmiotami i kilka spotkań z NPC (postacie biorące udział w grze sterowane przez komputer).

> *„Uciekaj z więzienia, porwij dziewczynę, zabij strażników."*

Jeśli chodzi o wstawki kinowe, to utrzymane są one na poziomie Kubricka. Sceny przerywnikowe utrzymano w kukiełkowej konwencji. Wyglądają one ciekawiej niż tradycyjne trójwymiarowe renderingi. Sceny wyprodukowane przez engine gry rzucają na kolana. Warto jednak szybko się podnieść i dokładnie się im przyjrzeć, gdyż można w nich odnaleźć wiele ciekawych podpowiedzi. Podobnie ma się sprawa z ujęciami kamer. Często zmieniają się one, by zwrócić Twoją uwagę na jakiś ważny fragment. Ponieważ układ poziomów jest, pomimo całej złożoności, niezwykle liniowy, ma to bardzo duże znaczenie. Zaczynasz się zastanawiać czemu, gdy nie zachodzi taka potrzeba, ujęcia kamery są tak statyczne. Podejdź blisko do ściany i przygotuj się na skulenie.

Niemniej jednak gra jest słodka jak tureckie łakocie. Zasługuje na 89%.

Jednak za często się tu ginie znienacka. Większość pułapek wygląda dość podejrzanie, jednak nie raz zdarzy się, że stracisz głowę bez ostrzeżenia. Odejmujemy 1%.

I jeszcze sterowanie. Opóźnienie jest zbyt duże. Najbardziej denerwujące są szerokie kręgi, jakie zatacza się podczas biegania. Oznacza to, że wąskie drzwi są trudniejszymi przeszkodami niż przepaście. W innych grach, gdy wpadniesz na przeszkodę, masz szansę sobie jakoś dalej poradzić. Nie tutaj. Również zakręcanie jest zbyt powolne. Odejmujemy 4%. Na szczęście mamy tu quick save. **KIERON GILLEN**

■ **Za:** Trzy wymiary. Dużo wyobraźni. Zawadiacki.

■ **Przeciw:** Niezbyt oryginalny. Szwankuje sterowanie. Nie dzieje się na naszej Pradze.

Staroświecka, ale trójwymiarowa platformówka. Szanowany książę, ale jeszcze nie Król.

WERDYKT 84%

ALTERNATYWNE ■ Soul Reaver 82% ■ Tomb Raider 2 - TGM 90%

GP 500

„F1 Grand Prix 2" na dwóch kółkach? Brzmi nieźle.





Powtórki wyglądają tak atrakcyjnie, że będziesz oglądał je po każdym wyścigu.



Nietrudno się domyśleć, że wkrótce po złapaniu tego screena doszło do widowiskowego wypadku.



PADNIJ!

Ponieważ realizm sterowania jest szalenie dokładnie odwzorowany, bardzo łatwo zapomnieć jest o tym, jak ważną rolę w prowadzeniu odgrywa pochylanie się. To, czy motocyklista pochyla się do przodu, czy przesuwa do tyłu ma bardzo duży wpływ na zachowanie, prędkość i prowadzenie motocykla. Można co prawda włączyć automatyczne pochylanie się, jednak nie jest to najlepsze rozwiązanie. Więc kiedy wyłączysz tę opcję, pamiętaj, żeby przesuwać się do tyłu podczas hamowania (dociążasz tylne koło), i żeby pochylać się do przodu podczas przyspieszania, zwłaszcza na zakrętach (dociążasz przednie koło, a tym samym polepszasz właściwości skrętne).



- Wydawca: **Hasbro**
- Producent: **Beam**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Nieznana**
- Dystrybucja: **Brak**
- Strona WWW: **www.hasbro.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Symulatory motocykli, które od zawsze były postrzegane jako gorsza alternatywa dla samochodówek, w końcu dojrzały. Te, które pojawiały się dotychczas, w świetle fenomenalnego „GP 500" wyglądają po prostu staro.

Grę wydała firma Hasbro, ta sama, dzięki której w marcu przyszłego roku ujrzymy „F1 Grand Prix 3". Wierzcie nam lub nie, ale oceny 91% Gry Komputerowe nie przyznają byle grze. Zasługują na nią tylko największe hiciory, produkcje pretendujące do miana gry roku. I nie zdziwilibyśmy się bardzo, gdyby „GP 500" otrzymało takie właśnie wyróżnienie. Ale przejdźmy do sedna.

Pierwsze minuty spędzone z każdym praktycznie symulatorem wyścigowym ograniczają się zwykle do koszmarnej nauki, jak jechać, aby nie wypadać na każdym zakręcie z trasy. Twoje pierwsze okrążenie w „GP 500" niestety, za nic nie chce być „okrążeniem". Wywalasz się już na pierwszym zakręcie. Potem znów zaliczasz bandę na drugim, trzecim, czwartym i na każdym następnym. Jeśli graliście we wspaniałe „F1 Grand Prix 2", z pewnością zaczynaliście tak samo - wiedzcie więc, że dobry symulator to taki, w którym sterowanie wydaje się z początku koszmarnie trudne.

To jest jednak naturalny proces, który „GP 500" siłą na Tobie wymusza. Wpierw ją znienawidzisz, zanim ją pokochasz - ale możesz być absolutnie pewien, że prędzej czy później zapałasz do niej miłością. Widzisz, sterowanie musi być absolutnie realistyczne - to jest rzecz, do której zaciekle dążą programiści. Nawet w trybie „arcade" sterowanie jest bardzo trudne.

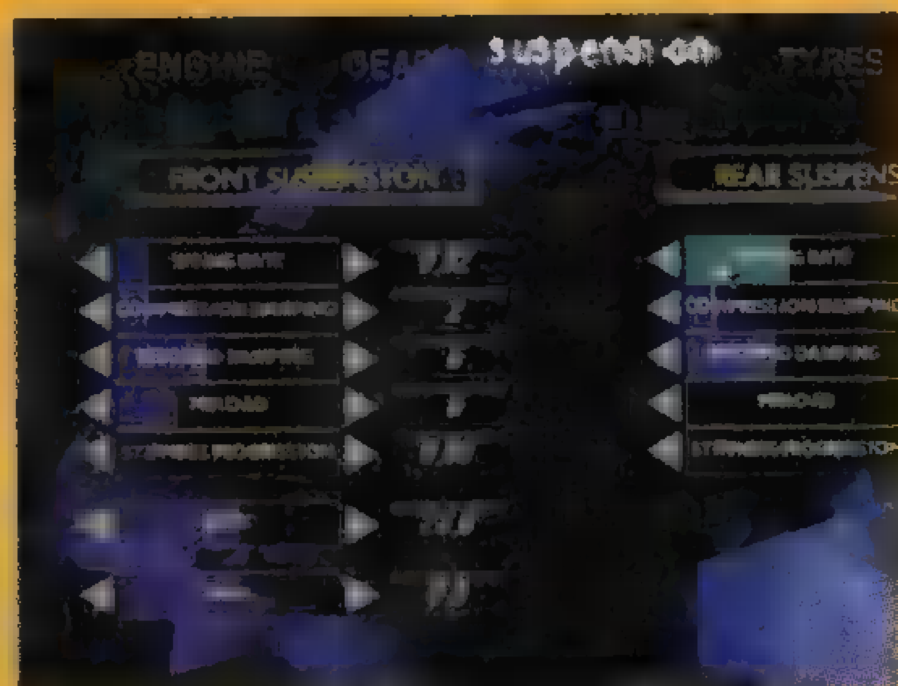
„Najpierw ją znienawidzisz, a dopiero później pokochasz"

Pamiętasz o czymś takim, co popularnie nazywa się hamulcami? Zapominasz o tym „czymś" w 99 procentach wyścigów. Najczęściej przed zakrętem odpuszczasz tylko gaz, a już ostatecznie zaciągasz ręczny. W „GP 500" natomiast hamulec jest dużo ważniejszy od manetki gazu. Jeśli nie nauczysz się go dobrze wykorzystywać, to nigdy nie nauczysz się dobrze grać.

Następną sprawą, która daje Ci mnóstwo radości podczas gry jest ekstremalne napięcie towarzyszące Ci od linii startowej, aż do końco-

TYLKO SIĘ NIE PRZESTRASZ

Mnogość opcji konfiguracyjnych Twojego motocykla jest tak wysoka, że można się ich przestraszyć. Jednak dla zagorzałych fanów prawdziwych symulatorów, ekran konfiguracji motoru jest tylko kolejnym wspaniałym dodatkiem tej świetnej gry. Możesz tu samemu zadbać o to, jakie przełożenia skrzynki biegów, typ opon, czy skok zawieszenia będzie miała Twoja potworna maszyna.
Dla prostszego prowadzenia, możesz zastosować łagodne, a zarazem „mocne" ustawienia motoru. Wybierz miękkie ogumienie i obniż przełożenie szóstego biegu do 165 mil na godzinę. Upewnij się, że wybrałeś typ II silnika i odpowiednio zwiększ różnicę przełożeń pierwszego, drugiego, i trzeciego biegu, zmniejszając przy tym różnicę czwartego, piątego i szóstego.





OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „GP 500" będzie działał na Twoim PC.

Komputer Testowy: P200, 32 MB RAM, Voodoo 1 (4MB)



Werdykt: Dzięki sporym możliwościom ustawiania szczegółowości grafiki, spokojnie da się grać na takiej konfiguracji.

Komputer Testowy: PIII 500, 128 MB RAM, Savage 4 (32MB)



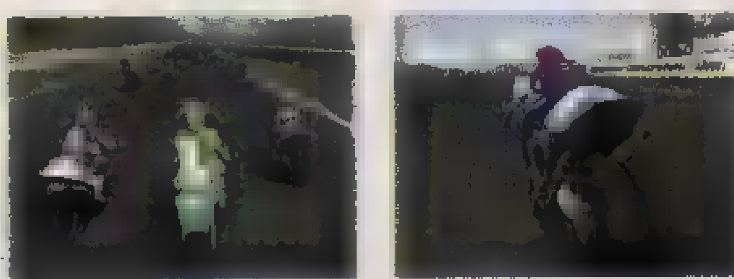
Werdykt: Potworna konfiguracja, na której gra chodzi świetnie. W ogóle się nie przytyka i rwie asfalt z dymem.



Ciasne pokonywanie ostrych zakrętów powoduje, że niekiedy cały krajobraz oglądamy pod bardzo dużymi kątami.



Często, najszybszą drogą, aby wyprzedzić przeciwnika, jest...





Widok zza kierownicy jest ciekawy, lecz bardzo oporny.



wych metrów ostatniego okrążenia. Twój motor (do wyboru masz jeszcze 16 oficjalnych teamów i 24 kierowców) zachowuje się znakomicie. Czy to szorujesz kolanem po asfalcie podczas pokonywania wyjątkowo ciasnych zakrętów, czy to pochylasz się do przodu, żeby podczas mocnych przyspieszeń przypadkiem nie oderwało się od nawierzchni przednie koło, to zachowanie motoru jest perfekcyjnie dopracowane pod każdym względem. Jeśli weźmiesz zakręt zbyt szybko lub zbyt szeroko, w konsekwencji stracisz panowanie i będziesz bezradnie sunął wprost na barierkę - wtedy serce podejdzie Ci błyskawicznie do gardła - zwłaszcza, jeśli Twoje tylne koło straci kontakt z nawierzchnią. Zapomnij również o skracaniu sobie drogi przez trawkę lub żwir, chyba że odczujesz potrzebę obejrzenia spektakularnego wypadku a'la „Road Rash".

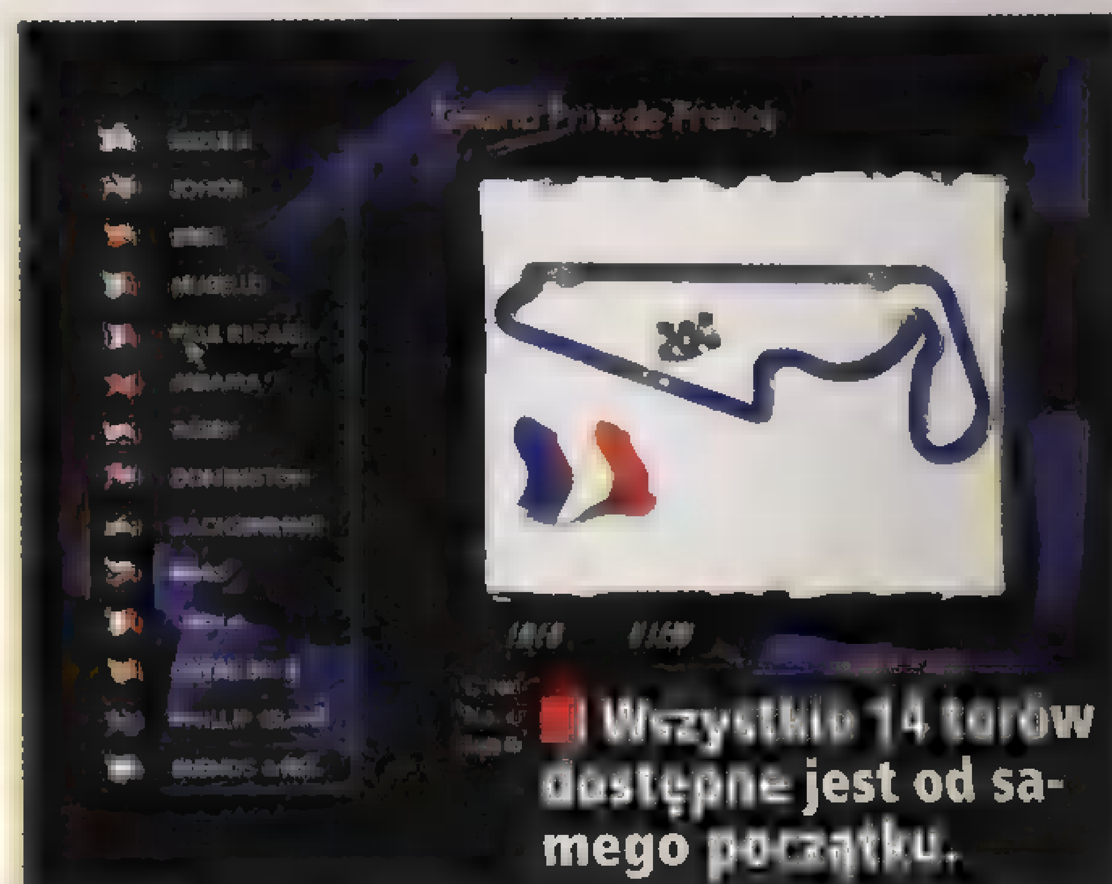
Nie ma niestety prostej drogi do szybkiego opanowania „GP 500", dlatego radzę Ci ćwiczenie do upadłego w trybie Practice zanim pomyślisz o kwalifikacjach, a tym bardziej o wyścigu. Początkujący mogą sobie włączyć opcję, dzięki której na ekranie będą w stosownych momentach pokazywać się ikonki mówiące o potrzebie hamowania, czy odpowiednio wczesnego wejścia w zakręt. A dla tych, którym nawet taka pomoc nie wystarczy, przewidziano możliwość automatycznego hamowania albo pochylania się. Podobnie, długość wyścigu, czy poziom inteligencji przeciwników można ustawić jednak mimo wszystko nie spodziewaj się, że szybko zakończysz wyścig na którejś z czołowych pozycji. Pełni zabawy doświadczysz jednak tylko wtedy, jak wybierzesz w pełni realistyczny tryb Simulation, który da Ci możliwość dowolnego „grzebania" w technikaliach Twojego motocykla.

Niestety, przy tym całym natłoku realizmu, autorzy zupełnie zapomnieli o bardzo ważnej opcji. W „GP 500" nie dostaniemy mianowicie możliwości zmiany warunków pogodowych, co jest bardzo rażącym niedociągnięciem.

Na pocieszenie dodam, że wygląd „GP 500" jest niesamowicie urzekający. Ujęcia, z których

„Poziom wizualny jest szalenie wysoki"

możemy oglądać powtórkę wyścigu, prawie niczym nie odbiegają od tych, jakie możemy oglądać w prawdziwych telewizyjnych relacjach, a motocykliści i ich maszyny są oddzielnie animowane, tzn. nie są jedną wspólną całością, jak to ma miejsce w innych motocyklówkach. „GP 500" wyznacza w ten sposób nowy standard grafiki, z którego przykład będą musieli brać inni producenci.



Wszystkie 14 torów dostępne jest od samego początku.

„GP 500" jest wzorem, wyrocznią, standardem. Od teraz motocyklówki będziemy dzielić na dwie kategorie - te, które ukazały się przed i po „GP 500". Jednak nie sądzę, żeby szybko pokazała się gra, która dorówna tym wszystkim wspaniałościom, które oferuje nam produkt Hasbro. Firmie, która przeżywa właśnie drugą młodość. **MATTHEW PIERCE**

Za: Grafika, realizm, wysokie napięcie podczas wyścigu.

Przeciw: Z początku bardzo trudna.

Bardzo trudna do opanowania, jednak hojnie odpłaca się za wytrwałość. Obecnie najlepsza motocyklówka na rynku.

WERDYKT 91%

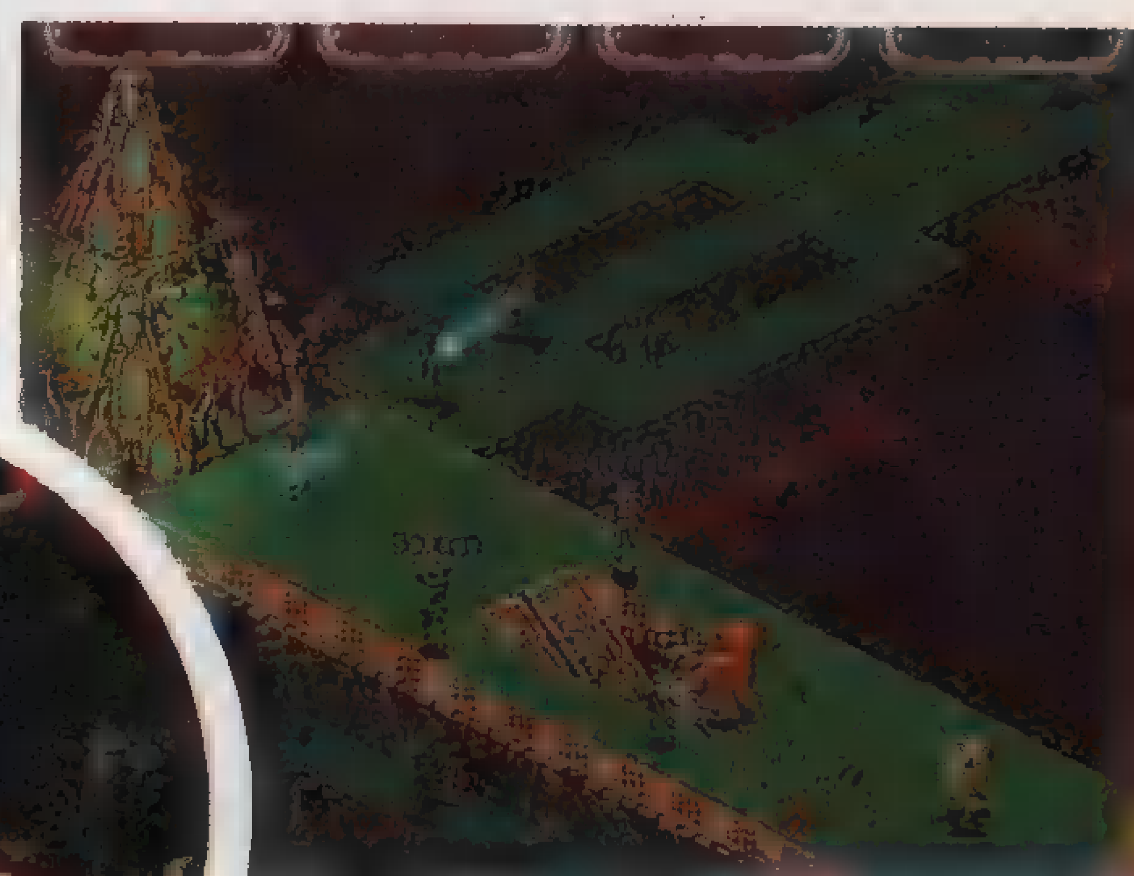
ALTERNATYWNE Castrol Honda S2000 80% Superbike WC 85%

ABOMINATION: THE NEMESIS PROJECT

Najdziwaczniejsze mutacje, wyjące zombie i rozpięte między ścianami, ciała pozbawione członków. Oto jeden dzień z życia redakcji GK...



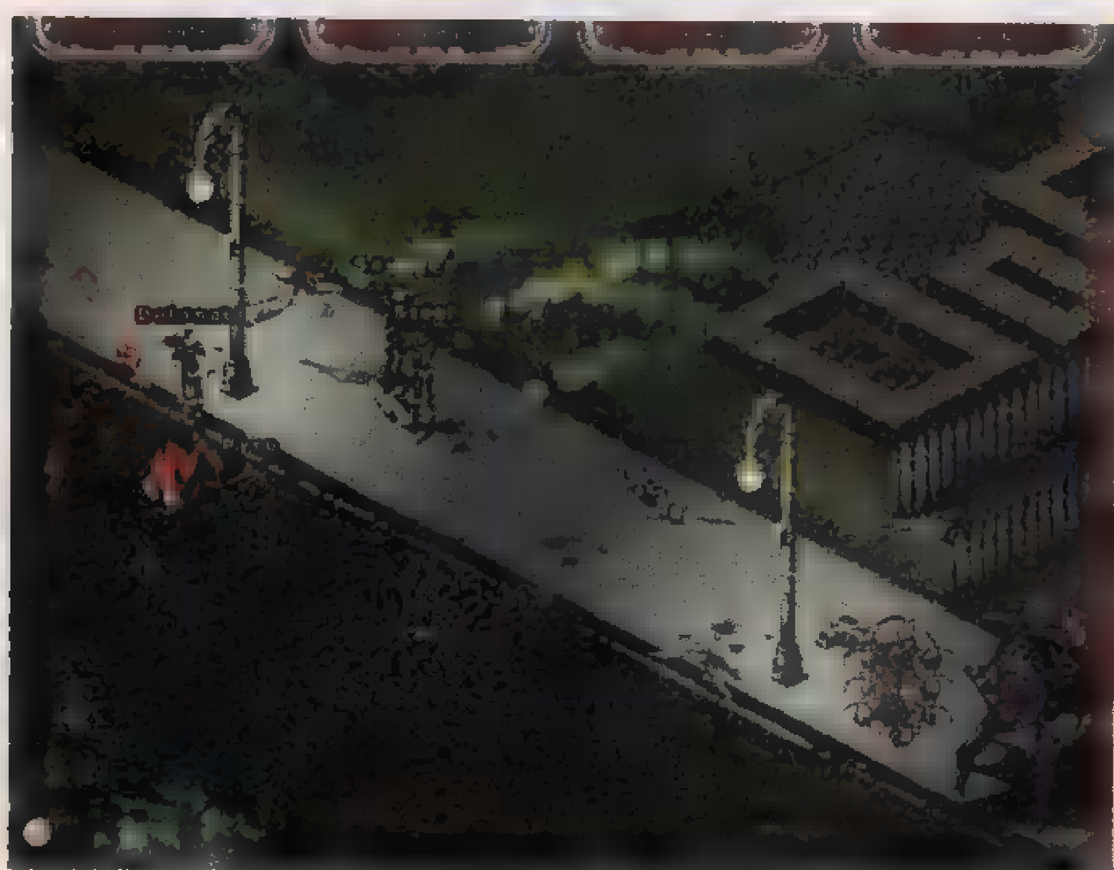
Ostre, jasne i proste. Tu słodycz aż bije z ekranu ;)



Walczyć będziesz w bardzo urozmaiconym krajobrazie zniszczonego miasta.

PRZECIĄŻENIE CZUJNIKÓW

Występujące w grze kreatury, przy lokalizacji ofiary posługują się różnymi zmysłami. Już wkrótce staniesz twarzą w twarz z najdziwaczniejszymi, reagującymi na ruch, dźwięk czy inne bodźce polującymi mutantami. Do Twej dyspozycji oddany zostanie stale powiększający się, bogaty zestaw odpowiednio dobranych, najwymyślniejszych rodzajów broni i wyposażenia. Najlepszym tego przykładem niech będzie Dudnik - w trybie „DUNE 2000", z pomocą menu można wyeliminować z rozgrywki potwory reagujące na drgania podłoża w ich bezpośrednim otoczeniu.



- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Hothouse Creations**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **165.00**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.eidos.co.uk**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM**

Wbrew powszechnej opinii, bycie zabijaką wcale nie musi być takie złe. Jednak są i cienie takiej egzystencji. Przecież za każdym rogiem czaić się mogą wielce niebezpieczni, uzbrojeni po zęby członkowie paramilitarnych organizacji, którzy z przyjemnością uwolnią Cię od wszelkich kłopotów egzystencjalnych.

No i? Nie ma co narzekać, nie? Bycie straceńcem jest dobrym sposobem na życie jedynie dla wąskiej grupy odpowiednio uformowanych osobowości. W „Abomination" Hothouse Creations wziął to pod uwagę, przy równoległym zapożyczeniu formy i sposobu działania programu z wcześniejszych części „X–Com". Program ten daje graczom możliwość dowodzenia niewielką grupą żołnierzy uwalniających świat od zagrażających mu mutantów. Powstały one w wyniku zarażenia ciało człowieka wirusem. Normalnych ludzi zmienia on w bełkoczące kreatury, a ich organizmy stają się pożywką dla zjadliwego mikroba. Epidemia jest w bliżej nieznany nam sposób powiązana z Wiernymi, sektą religijną, której członkowie, podobnie jak żołnierze z Twojej grupy, są odporni na opanowującą świat chorobę. Gra toczy się w obrębie jednego miasta, w którym Wierni co i rusz wszczynają rozruchy. Na samym początku pod Twoją komendę oddelegowano ośmiu specjalnie

> *„Wyzwanie pobudzające naszą wyobraźnię."*

przeszkolonych w tym celu żołnierzy. Począwszy od tego momentu, będziesz przyjmował do drużyny przeróżne ciemne typki, które w ogniu walki, wraz z rosnącym doświadczeniem z pewnością zdobędą kilka specjalnych bardzo przydatnych umiejętności.

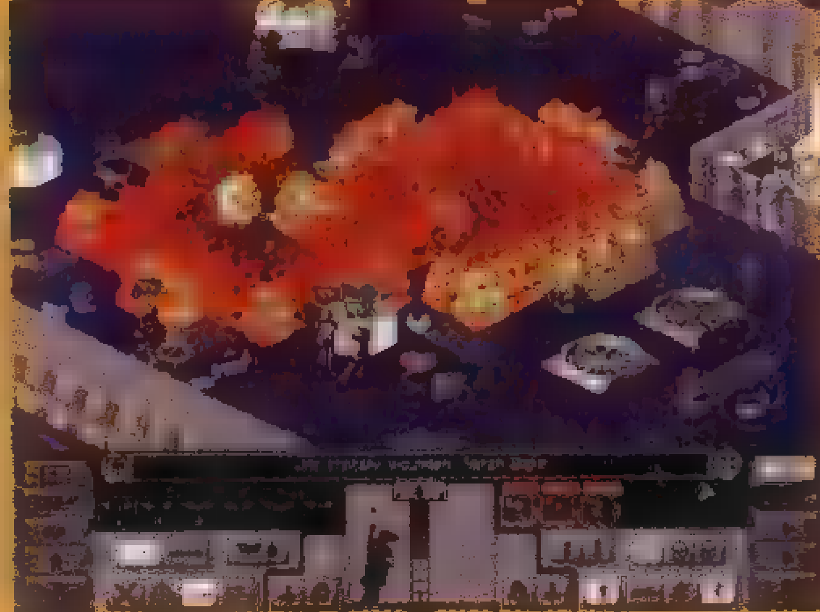
Tworzony w czasie rzeczywistym krajobraz miasta, w którym przyszło Ci walczyć, wygląda naprawdę wspaniale, a dbałość o szczegóły po prostu zachwyca. Każdy śmietnik jest poten-

NASI RODOWODOWI PRZYJACIELE

„Abomination" jest triumfem inżynierii genetycznej, dowodem na to, że nawet do DNA „X-COM-a" - jej duchowego przewodnika - można się dobrać. Poznajmy więc jej chlubnych przodków...









„UFO: Enemy Unknown" Butlonodzy, pełni obłości obcy. Ufoki rodem z B-klasowych filmów, bohaterowie niekończących się rozgrywek taktycznych i krwawych starć z komandosami.

„X-COM: Terror From The Deep" Korzysta z podobnego łańcucha wynalazków. Jej misje są bardzo zbliżone do znanych nam z „UFO", ale „TFTD" ma nam więcej do zaoferowania.

„X-COM: Apocalypse" W „Apocalypse", wprowadzając możliwość rozgrywki w czasie rzeczywistym, wyłamano się trochę poza ramy obowiązującej dotąd konwencji turowej.

„X-COM: Interceptor" Pozwala włożyć na głowę hełm kosmicznego myśliwca i poczuć w żyłach emocje towarzyszące bezpośredniej walce z obcymi. Twórcy odeszli tu od reszty całej serii.



Przeszukaj każde miejsce, sprawdź wszystkie kąty i każdą postać, a nagroda Cię nie minie.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Abomination" będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **P166, 32 MB RAM, brak karty 3D**



Werdykt: Sama rozgrywka jest okrutnie wolna, ale dopiero czas ładowania jest prawdziwie męczący, nawet dla nas.

Komputer Testowy: **P266, 64 MB RAM, Voodoo 2 (12MB)**



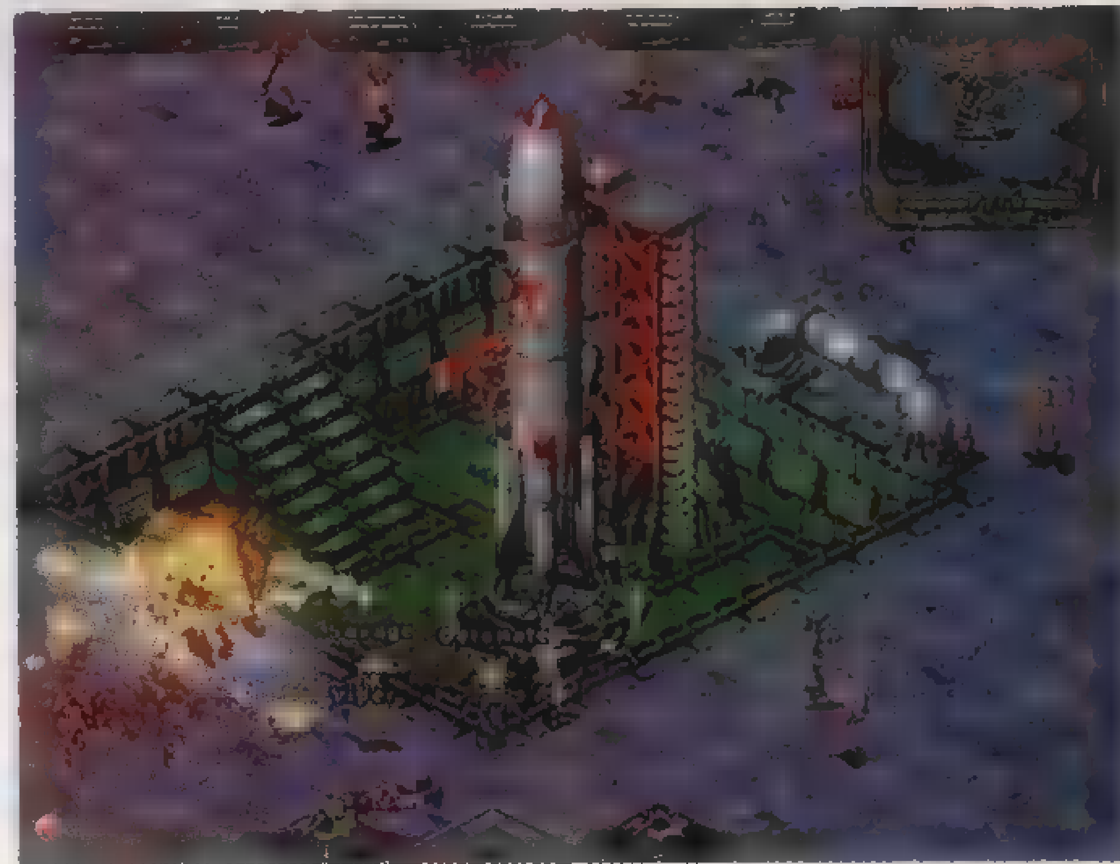
Werdykt: Znaczna poprawa, ale nadal nie sięga wyżyn doskonałości. Gorąco polecam zainstalowanie na PII 300.

cjalną skrytką z bronią, a każde ciało potencjalnym źródłem wyposażenia. Faktycznie, wiele misji, jeśli tylko uważnie zaglądasz pod każdy kamyczek i przeszukujesz pokonanych przeciwników, pozwoli Ci w pełni wyposażyć Twą waleczną drużynę. Akcja gry toczy się na tle bardzo zróżnicowanych elementów scenograficznych. I choć czasem, przechodząc od podmiejskich uliczek do pełnego wieżowców centrum, niektóre zadania wydadzą się podobne, to jednak nigdy nie uda Ci się powtórnie rozegrać takiej samej misji.

Jednym z najważniejszych osiągnięć „Abomination" - takim, którego nie zauważysz, jeśli poważnie nie weźmiesz się za eksperymenty z ustawieniami - jest możliwość gry w dowolny, najbardziej odpowiadający Ci sposób. W podobnych bazujących na podziale na misje grach, zazwyczaj istnieje jedyna słuszna droga, jaką powinniśmy kroczyć, aby osiągnąć upragniony cel. Tu jest jednak inaczej. Do dyspozycji oddano tyle różnego rodzaju sprzętu, broni i przede wszystkim specjalistów do ich obsługi, że możliwe staje się wypracowanie własnego, niepowtarzalnego stylu. Jedna z misji może obarczyć Cię zadaniem zabicia Wysokiego Diakona Wiernych, strzeżonego przez około 20 gorliwych wyznawców. I co wtedy? Czy wyślesz przeciw nim wyposażonych w shotguny czterech największych mięśniaków? Może posłużysz się samotnym ekspertem kamuflażu, który z karabinu snajperskiego zlikwiduje cel, po czym zniknie bez śladu? A może weźmiesz dwóch swoich najlepszych, specjalnie wyszkolonych do podobnej roboty grenadierów i zbombardujesz cały kwartał? Wybór należy do Ciebie. I to jest właśnie wyzwanie dla naszej wyobraźni, o którym ciągle rozprawiamy.

Tak się szczęśliwie złożyło, że sama historyjka jest również wcale zgrabna. Czasem, zwłaszcza gdy siedząc wygodnie na krześle swobodnie podążasz w kierunku wskazanym przez fabułę, zdarza się coś zupełnie nieoczekiwanego. Może to być pojawienie się nieznanego „gatunku" przeciwnika, zupełnie nowego zestawu założeń misji, czy też wszystko to na raz. Wystarczy powiedzieć, że scenariusz zakłada obecność starożytnego wroga i ogromnych, przerośniętych mutantów. Stoją naprzeciw Ciebie mrugając bezdennymi otworami tuż przed rzuceniem w Twoją stronę w szaleńczej, nieposkromionej szarży. Napisać o tym więcej znaczyłoby odebrać Ci, Drogi Czytelniku dużą część przyjemności z gry, a tego pewnie nikt by mi nie darował.

Niedostatków w opisywanej powyżej grze znalazłem bardzo mało. Prawdę powiedziawszy brakuje tylko możliwości zarządzania podlegającą nam formacją od strony finansów, produkcji i badań naukowych, tak dobrze znanych nam z „X-COM-ów". Takie mankamenty w ogólnym rozliczeniu stają się jednak nieważne. Produkt ten i bez tego dostarcza Ci wystarczająco dużo roboty zachwycając jednocześnie wspaniałym wykonaniem, wręcz doskonałym interfejsem użytkownika i poczuciem, że oto w naszych rękach znalazła się rzecz w najlepszym gatunku.



ALEX BICKHAM

Za: Bogata w szczegóły grafika, wszechstronność, dość duża oryginalność.

Przeciw: Za mało elementów strategicznych, nie jest to „X-COM", niestety.

Rzucająca na kolana rozgrywka - dobry przykład kierowania walką niewielkiego oddziału.

WERDYKT 89%

ALTERNATYWNE X-COM: Apocalypse **93%** Syndicate Wars **92%**

HOMEWORLD

Na tę grę przyszło nam czekać bardzo długo, ale nasza cierpliwość została szczodrze nagrodzona. Wraz z wydaniem „Homeworlda" strategie RTS weszły w XXI wiek.







Niesamowite efekty wizualne! „Homeworld" zachwyci każdego!

- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Relic**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.relic.com**
- Wymagania: **PII233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

KILKA DOBRYCH RAD

- Pamiętaj, żeby jak najszybciej badać dostępne w danej chwili wynalazki. Odkrycia nic nie kosztują, a proces badawczy potrafi ciągnąć się w nieskończoność.
- Zawsze, jeszcze zanim dobrze się rozejrzysz, wysyłaj swoje żniwiarki i pamiętaj, by do końca wyeksploatować każdy przystanek na drodze do centrum galaktyki. Bardzo szybko nauczysz się, że surowców nigdy za mało.
- Zawsze miej pod ręką przynajmniej 500 kredytów - nigdy nie wiadomo, kiedy będziesz miał okazję zakupu nowej technologii.
- Statek macierzysty może wytrzymać bardzo dużo, nie broń go więc zbyt energicznie. Pozwoli Ci to na zajęcie się innymi, ważniejszymi sprawami, np.: obroną żniwiarek czy atakiem na pozbawione ochrony myśliwców lotniskowce wroga.

Około stu lat temu, pracujący na orbicie satelita wykrył ogromny obiekt wyłaniający się z piasków pustyni. W jego kierunku wysłano ekspedycję, która znalazła się oko w oko z pogrzebanym pod wydmami starożytnym statkiem kosmicznym. W jego wnętrzu znajdował się kamień. Kawałek skały, który zmienił bieg historii. Na jego powierzchni wyryta była mapa galaktyki, droga do centrum galaktyki i napis: „DOM" (ang. Home).

Od tego momentu wszystko potoczyło się już bardzo szybko. Planeta zjednoczyła się we wspólnym wysiłku sięgnięcia gwiazd. Konstrukcja statku zajęła 60 lat. W tym czasie rozwinięto nowe, potrzebne do budowy technologie i skonstruowano inny, konwencjonalnie napędzany pojazd. Statek kierowany myślą Karen Sjet, naukowca, której mózg podłączono bezpośrednio do systemów sterowania, wreszcie wyruszył. W punkcie pierwszego skoku nadprzestrzennego miało nastąpić spotkanie, ale Khar-Selim nie odpowiadał. Może podano złe koordynaty, a może...

To, co z pewnością uderzy każdego już przy pierwszym kontakcie z grą, to wspaniała grafika, jaką fachowcy z Relic Enterteinment uraczyli nasze spragnione doskonałości oczy. Obiecywano nam trójwymiarowe starcia całych flot ustawionych w karnych formacjach i dotrzymano słowa. Tu nie ma miejsca na bezruch, wszystko tętni mechanicznym życiem. Ten trójwymiarowy świat oglądany na 17" monitorze w rozdzielczości 1024x768 przy 32-bitowej palecie kolorów, odpalony na Rivie II to coś, czego do tej pory bardzo mi brakowało. Tryskające barwami galaktyczne tła naszych zmagań nigdzie nie mają swego growego odpowiednika, lepsze można zobaczyć tylko w okularze teleskopu.

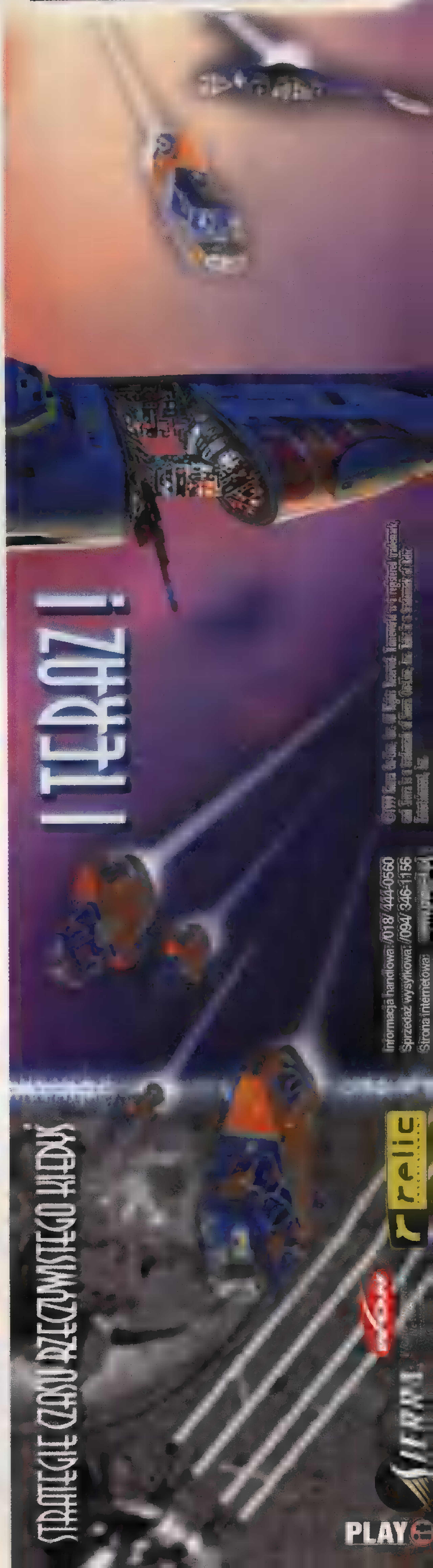
Już dla samej grafiki warto wysupłać trochę grosza, ale dopiero w połączeniu z zaimplementowaną w grze monumentalną muzyką, tworzy ona całość wartą każdej ceny. Za podkład do naszej rozgrywki służyć nam będą utwory godne najlepszych filmów. Czasem udało mi się usłyszeć znajomy motyw z „Piątego Elementu". Czasy, kiedy krążki z muzyką prosto z gier komputerowych trafią na półki tuż obok największych bestsellerów rynku muzycznego są tuż, tuż. O rozmachu, z jakim zrealizowano cały projekt, niech świadczy tylko liczba pracujących nad nim ludzi. Wystarczy odpalić opcję Credits. „Homeworld" to jedyna jak

„Homeworld" to RTS, który cały gatunek wprowadza w XXI wiek.



Hordy statków pętających się po galaktyce robią wielkie wrażenie.





dotąd gra, w której bez zniecierpliwienia obejrzałem i przesłuchałem (sic!) calusieńką listę płac i to nie jeden raz! Spróbujcie, naprawdę warto... wokal też był niczego sobie.

Do gry dołączony jest całkiem zgrabnie skonstruowany tradycyjny podręcznik. Bez korzystania z zawartych w nim informacji gra staje się mniej zrozumiała, a statki nie w pełni wykorzystywane. Szkoda tylko, że deweloperom nie udało się w ten, czy inny sposób wkomponować w omawiany produkt bardzo potrzebnej specyfikacji produkowanych przez nas jednostek.

Tym razem na szczęście do programu, oprócz podręcznika dołączono, wbudowany, tutorial. To doskonały samouczek dla wszystkich, którzy po raz pierwszy zetknęli się z „Homeworldem". Nauczy Was funkcji programu, które są potrzebne w ogniu walki. Nie przegap go, bez tutoriala jak bez ręki. Pokaże Ci jak przybliżać, oddalać i obracać obraz, jak zmieniać punkt zogniskowania obrazu kamery I za rączkę przeprowadzi przez meandry podstaw dowodzenia eskadrami pojazdów kosmicznych.

Wydawałoby się, że nie ma się do czego przyczepić. Grafika jest wspaniała, dźwięk monumentalny, inteligencja komputera całkiem znośna, jednostki razem z nami przechodzą z misji do misji, a w całość zostało to zgrabnie połączone oryginalną fabułą. Dla fanów gry po sieci zaimplementowano pojemnego (do 8 graczy) multi-playera, a dla prawdziwych maniaków znajdzie się także bardzo skomplikowany kreator scenariuszy. Wszystko byłoby dobrze i wszyscy byliby szczęśliwi, gdyby nie kilka drobnych, acz bardzo istotnych felerów. Proponowane nam misje czasem po prostu nudzą, bo komu chciałoby się przez dziesięć minut strzelać do bezmózgich, nadlatujących z przestrzeni meteorów? Po drugie ciągły brak kredytów w pewnym momencie staje się bardzo irytujący, a konieczność odwoływania się do podręcznika na myśl przywodzi wiele przedpotopowych rozwiązań.

Ach i jeszcze jeden, bardzo istotny szczegół: brak polskiej wersji językowej zabiera słabo znającym angielski graczom przynajmniej 30% przyjemności z prowadzonej rozgrywki, zabija klimat. Wady nie pozwoliły mi wyżej ocenić tej wspaniałej gry. Ale mogę ją polecić wszystkim, którzy choć raz marzyli o międzygwiezdnych wojażach. **SEEKER**

KUSHANIE CZY TAIIDANIE

Przed przystąpieniem do gry powinieneś dobrze się zastanowić, którą z dwu proponowanych Ci przez komputer ras wybrać. Od tej decyzji zależeć będą nie tylko tak kosmetyczne rzeczy, jak wygląd zewnętrzny całej Twojej floty, ale również jej funkcjonalność. Niektóre konstrukcje będą po prostu nieosiągalne. Jeśli Twój wybór padnie na Taiidan, nigdy nie będziesz miał okazji skorzystać z zalet zamaskowanego CLOACKED FIGHTERA czy DRONE FRIGATE bronionej przez chmarę latających robotów. Jeśli jednak zdecydujesz się dowodzić Kushanami, nie będziesz mógł bronić się korzystając z urządzeń zainstalowanych na DEFENSE FIGHTERZE ani na DEFENSE FIELD FRIGATE. Wybór jest trudny. Ja postawiłem na Kushian i nie żałuję.



Za: Wspaniała grafika i dźwięk. Oryginalna, wciągająca fabuła.

Przeciw: Niektóre misje są bardzo irytujące.

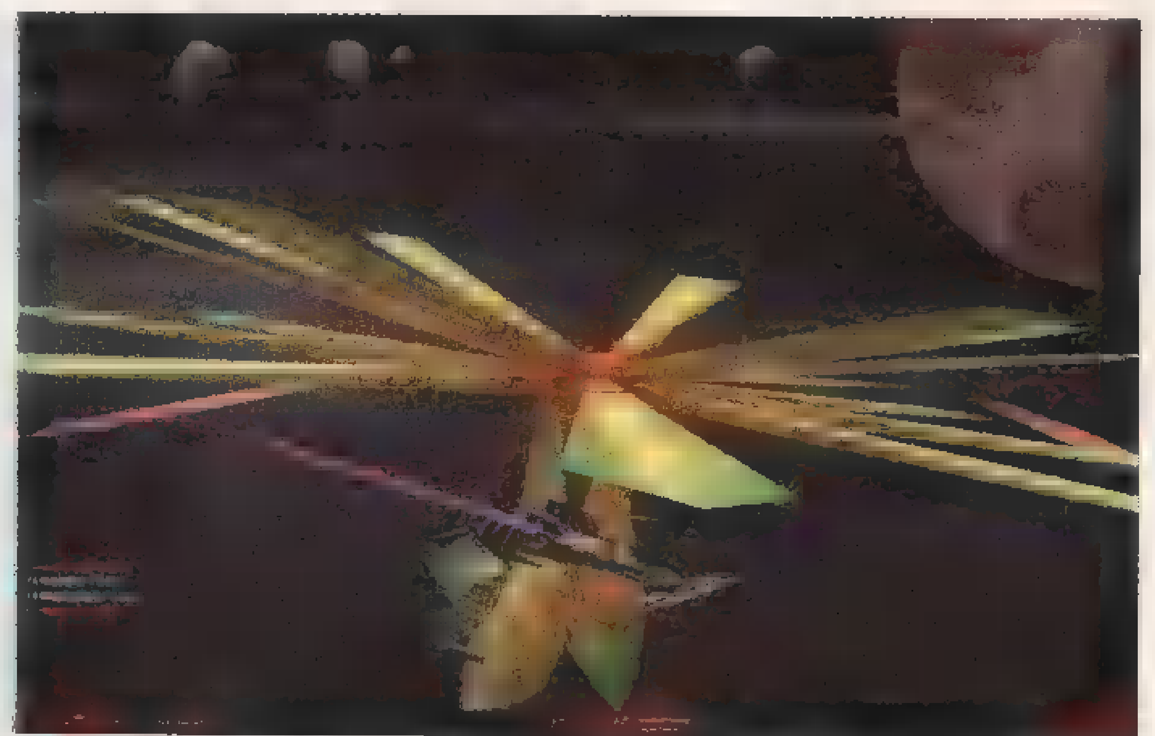
Idealna dla wszystkich, którzy śnią o swym udziale w podboju kosmosu.

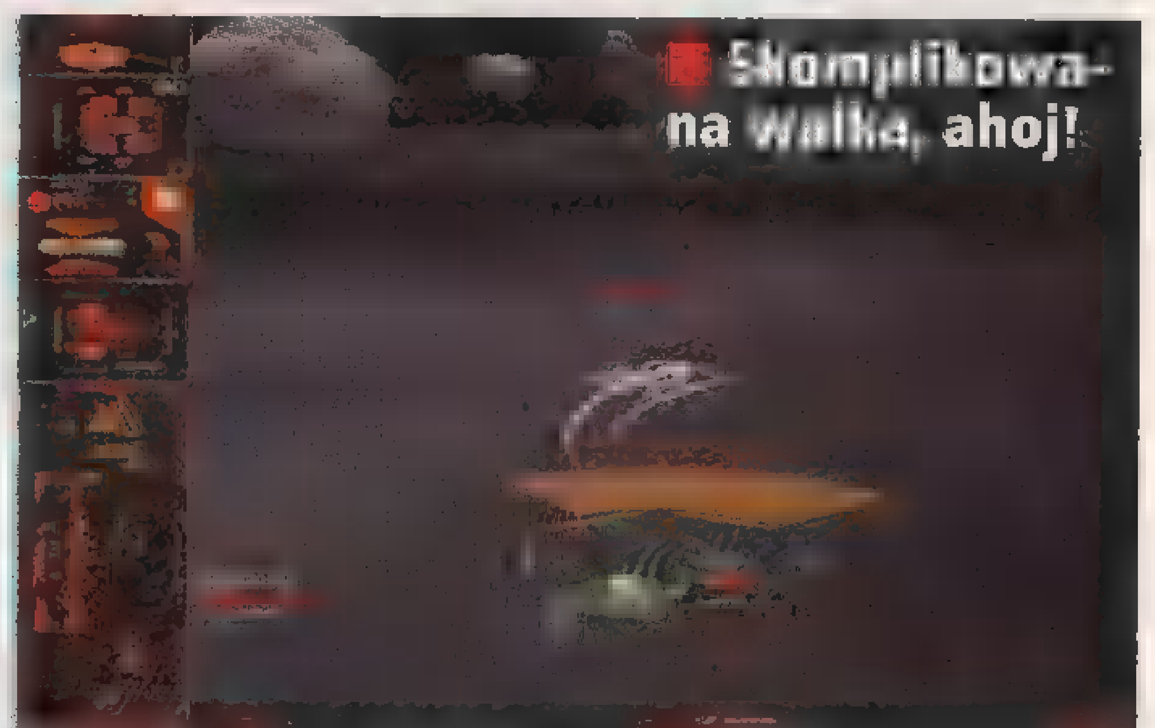
WERDYKT 87%

ALTERNATYWNE Populous III **93%** Warzone 2100 **90%**

STARFLEET COMMAND

Czy mogę jeszcze dostać jakieś gry „Star Trek"? Siur, ser!





Skomplikowana walka, ahoj!



Cardassiański płaski sześciokąt jest najstraszniejszą z flotylli Galaktyki.



Eksplozje dają pewność, że konflikty będą powodować podejście emocjonalne.

- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **14 Degrees East/Quicksilver**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Nieznana**
- Dystrybucja: **Brak**
- Strona WWW: **www.interplay.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 220MB HD, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Na pierwszy rzut oka ta gra sprawia wrażenie „Star Treka" wziętego do serii „X-Wing/TIE Fighter". I chociaż prowadzenie po niebie topornego statku gwiezdnego klasy Constellation nigdy, choć w przybliżeniu nie będzie tak wciągające, jak mknięcie wąwozem w A-Skrzydłowcu, to Interplay i jej projektantom udało się sklecić absorbujący, a czasami nawet ekscytujący, symulator kosmiczny.

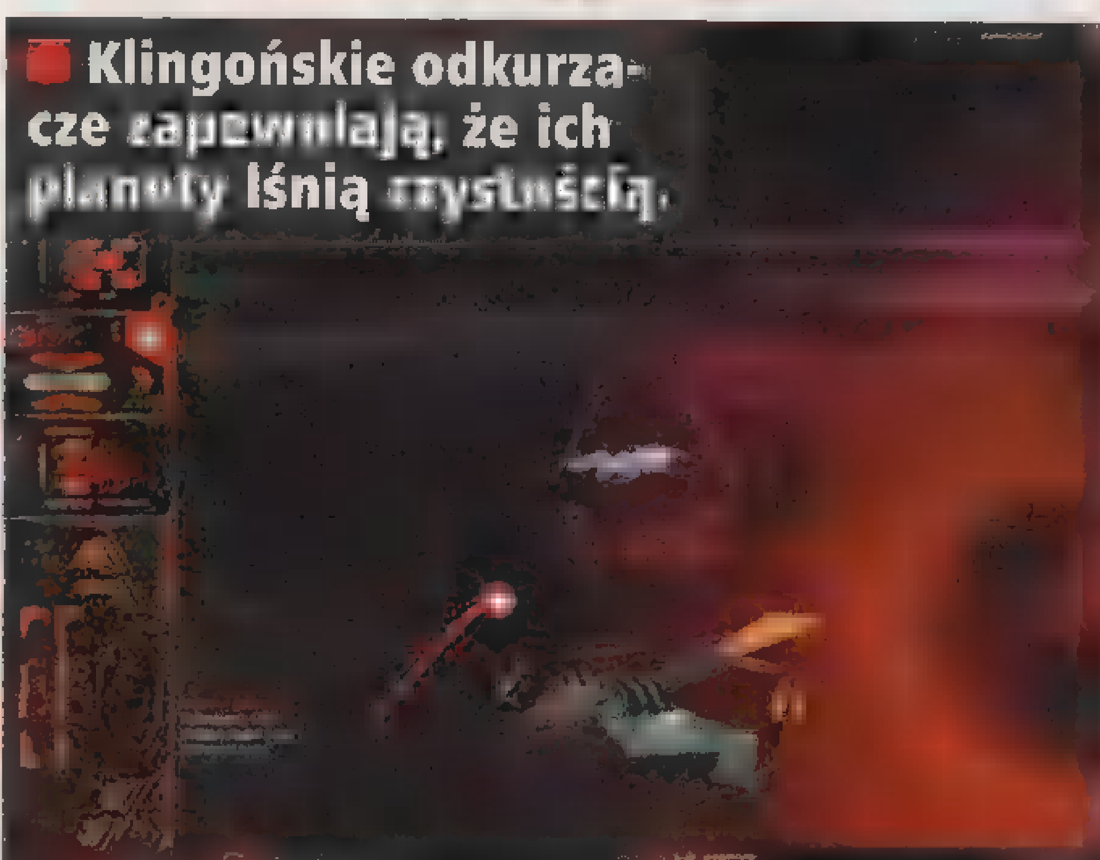
Wytłumaczę jak to działa, ale nie spodziewajcie się, że padniecie z wrażenia. Zaczynacie jako komandor porucznik dowodzący małą fregatą. Poprzez kończenie rozmaitych misji torujecie sobie drogę po kolejnych szczeblach hierarchii. Zarabiacie też trochę pieniędzy, które musicie zużyć na zakup większej liczby statków (to prawdopodobnie efekt jakichś futurystycznych cięć w wydatkach na obronność).

Z pewnością nie jest to rewolucja na polu projektu rozgrywki, prawda? Ale mnie „Starfleet Command" ogromnie się podoba.

Począwszy od tego, że całkiem fajnie został tu odtworzony cały ten interes z pilotowaniem statków kosmicznych. Wszystko jest tu wykonane w 3D, z ogromną różnorodnością wspaniale wyglądających pojazdów ze „Star Trek", dzielących przestrzeń kosmiczną z rozmaitymi planetami, asteroidami i bazami gwiezdnymi. Kiedy klingońskie Sępy wymieniają ogień fazerów z romulańskimi Orłami, przypomina to niemal oglądanie filmu telewizyjnego. I jest tu wspaniały efekt eksplozji, od którego te osłony w końcu ustępują, wysyłając przez nasz głośnik niskotonowy grzmiącą falę uderzeniową - zupełnie jak na początku „Star Trek VI".

Trzeba jednak powiedzieć, że jest to bardziej dwa i pół D niż 3D. Statki mogą poruszać się w jednej płaszczyźnie, jakby unosiły się na powierzchni oceanu (wszystko to wyraźnie jest luźno oparte na jakiejś grze planszowej). Początkowo wygląda to troszkę dziwacznie i może wywołać zgrzytanie zębów u maniaków realizmu. Ale z punktu widzenia gracza pomaga to w śledzeniu wszystkiego, co trzeba i eliminuje konieczność takich komplikacji, jak mapy 3D.

„Przypomina to niemal oglądanie filmu telewizyjnego."



Klingońskie odkurzacze zapewniają, że ich planety lśnią czystością.

Każdy aspekt dowodzenia statkiem „Star Trek" jest symulowany z całą zawiłością szczegółów. Nie jest to na przykład jedynie kwestia podnoszenia osłon. Musimy dokładnie zdecydować, które osłony podnieść - przednie, tylne, z prawej, czy z lewej burty - oraz, czy chcemy przełączyć moc silników na ich wspomaganie.

Nie wypuszczamy też tak po prostu torpedy fotonowej. Musimy zadecydować, z której wyrzutni chcemy ją wystrzelić i czy chcemy ją „przeciążyć", w celu spowodowania większych uszkodzeń. W takim przypadku musimy zacze-

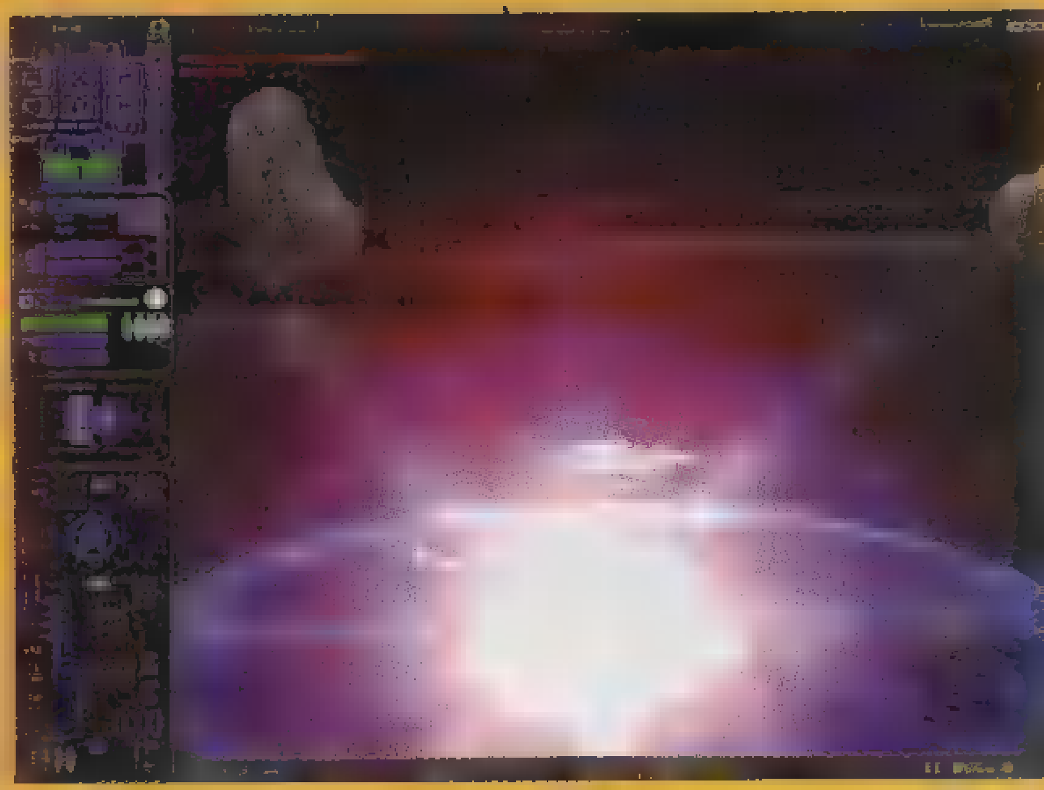
OBLEPIONA TWARZ

W trudzie wyjaśnienia, dlaczego Obcy zawsze wyglądają jak ludzie z kawałkami gumy poprzylepianymi do twarzy, jeden z odcinków „Star Trek: Następne pokolenie" wyśledził, że wszystkie rasy Galaktyki.miliardy lat temu miały jednego, obecnie wymarłego przodka - istotę człekokształtną z kawałkami gumy przylepionymi do twarzy.

INTEGRALNOŚĆ KADŁUBA 5%

Chyba najlepszym kawałkiem w „Starfleet Command" jest wybuch naszego statku. Dla tej eksplozji warto wręcz opuścić osłony, kiedy zbliżają się Klingoni. Najpierw ekran rozbłyskuje na biało, kiedy rozpada się pole oddzielające materię od antymaterii. A potem po ekranie rozchodzi się potężna fala uderzeniowa, wysyłająca przez nasz głośnik niskotonowy grzmot, który aż porusza wnętrzności.







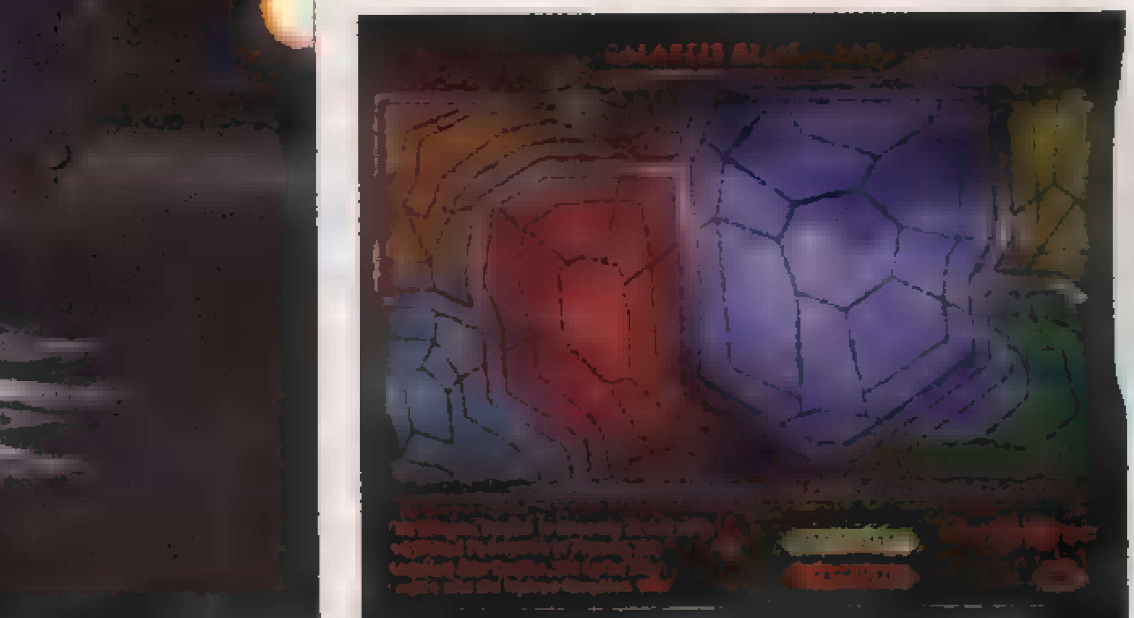


Użycie odrobiny szminki może piątkowy wieczór zamienić w balangę.



A to chyba jakiś klingoński żart?

(Poniżej) Mapa galaktyczna jest bardzo ważna. Trzeba się z nią pozmagać





kać, aż się ona naładuje. A może w ogóle nie chcemy wykorzystać torpedy fotonowej? Może lepszy będzie wystrzał z fazera albo mina teleportacyjna, albo rakieta. A może powinniśmy przeteleportować marines, aby przejąć wrogi statek w stanie nieuszkodzonym?

A nad tym wszystkim mamy jeszcze wahadłowce, czujniki, próbniki, pozdrawiające nas inne statki, coś wybuchającego w maszynowni... Ta złożoność znajduje odbicie w sterowaniu, na które składają się dziesiątki maleńkich ikonek na ekranie oraz cała masa skrótów klawiaturowych.

Prawda, że brzmi to skomplikowanie i zniechęcająco ? Ale na szczęście pod ręką jest pan Sulu, z całą serią pożytecznych misji treningowych, wprowadzających tylko po jednym pomyśle „jednocześnie", dzięki czemu głowa nam nie eksploduje. Opanowanie tego nie zajmuje zbyt wiele czasu. Można też robić takie rzeczy, jak przypisanie grup broni do klawiszy numerycznych. Tak więc na przykład naciśnięcie 1 może spowodować wystrzał z fazerów jeden dwa i trzy oraz posłanie paru torped fotonowych - tak dla uzupełnienia.

Ach, niemal zapomniałem - nie jesteśmy ograniczeni do służenia w tej cacy-cacy Flocie Gwiezdnej. Jeśli zechcemy, możemy być Klingonami albo Romulanami, albo członkami trzech innych ras. I nie tylko otrzymujemy wtedy do zabawy całkiem odmienny zestaw statków, ale zmienia się cały nastrój gry. Sterowanie w stylu Enterprise zostaje zastąpione przez bojową czerwień, jeśli jesteśmy Klingonem, albo przez swego rodzaju egipski wygląd, jeśli przyłączymy się do imperium Lyrian. Są też odmienne efekty dźwiękowe dla takich spraw, jak podnoszenie osłon, otrzymujemy również nowe uzbrojenie, na przykład matrycę plazmową Gorn.

Przyznam się, że nigdy w życiu nie słyszałem o Gorn czy Lyrianach, czy tej trzeciej (Hydranach), ale to prawdopodobnie dlatego, że nie dość dużo odcinków „Star Trek" obejrzałem. W każdym razie jest to fajne.

A jednak tylko 79%? No cóż, zgadza się. Misje wydają się po prostu trochę niedbałe. Zawierają dokładnie tego rodzaju sprawy, jakie przydarzają się w odcinkach serialu telewizyjnego - gigantyczne potwory, ataki na bazy gwiezdne, utarczki pomiędzy sąsiadującymi rasami - a my musimy wymyślić najlepszy sposób na poradzenie sobie z każdą z nich. (Czy wkroczyć z całą siłą swego ognia, czy lepiej spróbować trochę dyplomacji?). Każda z osobna jest bardzo fajna. Ale wszystkie są zamknięte w sobie, tak jak odcinki telewizyjne i nie składają się razem na jakąś spójną fabułę. Może po prostu jestem trochę rozpuszczony przez „Half-Life" i „Starcraft", ale w dzisiejszych czasach chciałbym mieć ekscytującą historię ciągnącą się przez całą grę. Chcę, aby zachęcała mnie do grania do samego końca, żeby zobaczyć jak zostaną rozwiązane poszczególne wątki. Nie chcę po prostu lecieć na misję - ja chcę lecieć w misji. Ale to pewnie tylko moje odczucie.

„Z nawiązką rekompensuje grzechy „Starship Creator" - baaardzo nieudanej produkcji."

W każdym razie „Star Trek" dał nam kilka dobrych gier i kilka strasznych. „Starfleet Command" z nawiązką rekompensuje grzechy niedawnej „Starship Creator". Warto ją kupić już dla samych eksplozji.

JONATHAN DAVIES

Za: Łatwa do opanowania, dobrze wygląda, ogromna „startrekowość".

Przeciw: Słabe motywy walki i fabuła.

Miła okazja do powłóczenia się po galaktyce, rozwalając z fazerów upartych złoczyńców.

WERDYKT 79%

ALTERNATYWNE X-COM Interceptor **90%** Myth 2 **80%**

CUTTHROATS

„Panie Morgan, nie będziemy się już z tym dłużej cackać! Panie Morgan, czas na nas, król dość długo już czeka." - głos sędziego zabrzmiał donośnie i... nieco poirytowanie. To był piętnasty pirat w tym roku... Piętnasta szubienica...

- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Hothouse**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.eidos.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95**

Nie wiem jak Wy, drodzy Panowie, ale ja zawsze chciałem dorwać kilka pływających luf i spróbować choć przez chwilę być Panem i Władcą czeredy zarośniętych jak Puszcza Białowieska weteranów. No, może zafundowałbym im Gilette... Albo taniec z brzytwami, che che.

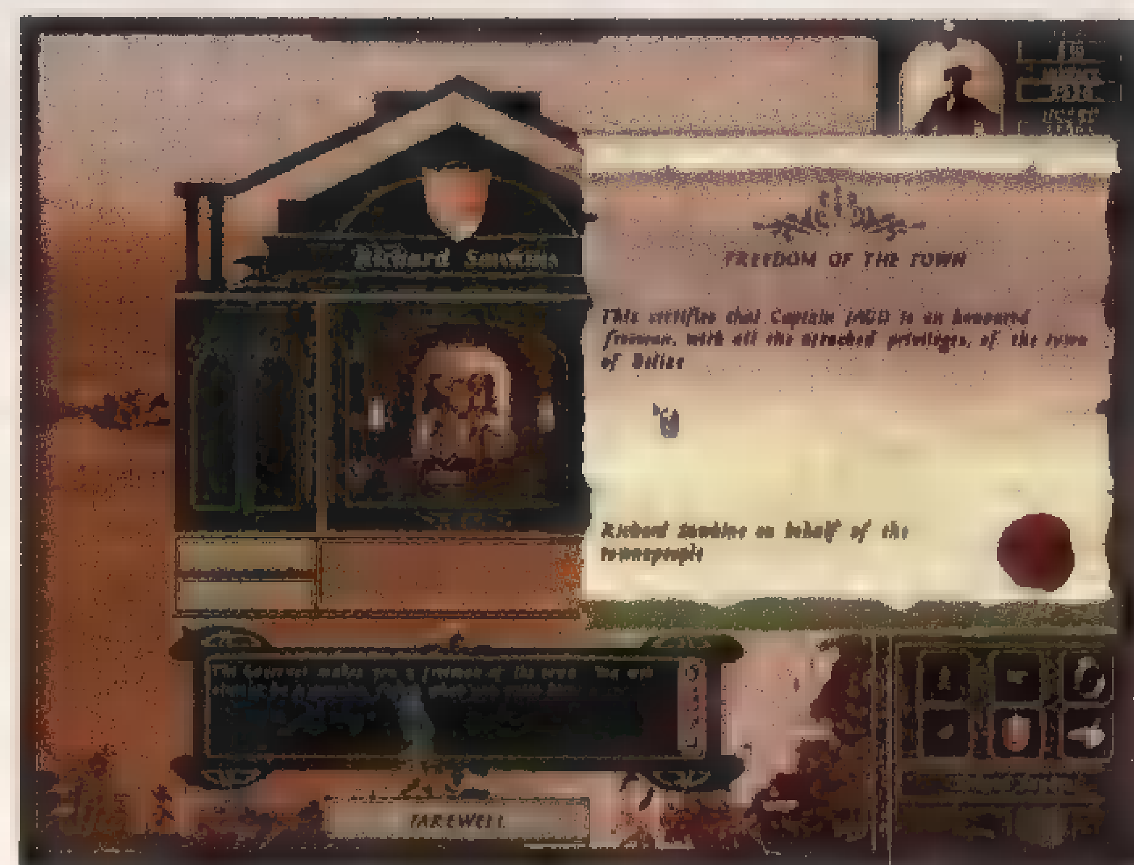

Jeden z trzech najpiękniejszych widoków w życiu mężczyzny. Znam lepsze...

ZAMIAST REDY...

Gdy niejaki Sid Meier wyprodukował wieki temu gierkę o słodkiej i wszystko mówiącej nazwie „Pirates". Epoka przyciągała klimatem filmu Polańskiego i zapachem dziecięcej piaskownicy - to było coś extra! Potem pojawili się niezbyt udani „Pirates Gold", by... zostawić nas sam na sam z tym niedorobionym sequelem na długie lata. Po drodze przydarzyło się kilka nieudanych prób wskrzeszenia tematu (ot, chociażby nazbyt zręcznościowy i prosty „Corsairs"). Najwyraźniej temat czekał na swego odkrywcę. No i doczekał się... Po prostu chłopaki z Hothouse musieli najpierw skończyć „Gangsters".

I BUTELKA RUMU

„Cutthroats" zabiera nas w tę odległą epokę, w której prawdziwy mężczyźni nosili długie brody, kolczyki i nie grzeszyli oddechem z Blend-A-Med. Oczywiście o Old Spice nikomu się nie śniło, natomiast gorzałka liczyła 20 voltów, a w najbliższej tancbudzie można było zwerbować kompanię zdolną obić twarze wszystkim stróżom prawa w promieniu 10 mil (ou, coś zostało z tych czasów...). Prawdę mówiąc tylko Meierowi dane było w równie plastyczny sposób nakreślić realia epoki, ten specyficzny związek łotrostwa i bohaterstwa, który dziś potrafi zapłodnić wyobraźnię. Hothouse wspaniale nawiązuje do tej epoki.



Oto stajemy na dechach małego i piekielnie szybkiego okrętu, który ma być naszym domem i warownią. Z kilkoma setkami dublonów w kieszeni fundujemy w najbliższej tawernie kolejkę z lekka cuchnącym matrosom i w ten sposób zdobywamy wierną (do czasu, rzecz jasna) załogę. Wizyta u gubernatora uświadamia nam, że to Tortuga - jaskinia piractwa, a delikwent za zdobionym biurkiem to po prostu większy łotr od tych, których już widziałeś. Zresztą i inni, oficjalni przedstawiciele potęg ówczesnej Europy mają wspólnego Boga - złoto. Ty także musisz należeć do grona wyznawców tej utopii, inaczej nie zdołasz niczego tutaj dokonać.



Cel? Nie pytaj o niego, może zabrzmi to dziwnie, ale pod tym względem „Cutthroats" może konkurować z niejednym rolpeljem. Życie pirata to ciągłe wyzwania, musisz zebrać kwotę wystarczającą na tzw. „godne życie", co dla jednych oznacza duży, zasobny okręt i skrzynię złota, ■ dla innych admiralskie epolety w służbie króla. Którego...? To nieważne, czy będziesz czuł się dobrze jako Hiszpan, Francuz, Anglik, Holender, Duńczyk czy inna europejska swołocz. Oczywiście można grać tylko na własne konto i zostać członkiem bractwa, które zrzesza wszystkich wyjętych spod prawa. Chyba tylko pod względem opuszczenia realiów finansowych, można krytykować Hothouse - reszta jest internacjonalistyczna, niczym amery-



Nasza wesoła ekipa sieje spustoszenie we wrażych ogródkach działkowych. Cel... zapas dżemu na zimę.

kański dolar. Na mapę Morza Karaibskiego, które jest teatrem naszych poczynań, naniesiono ponad 70 miast, będą one tworzyć niezwykle barwne i bardzo istotne tło. Tutaj w zasadzie toczyć się będzie część polityczno-gospodarcza gry. W każdym porcie czeka gospoda, dobrze zaopatrzony dok i zafajdany gubernator. To nie wszystko - metodą znaną ze wspaniałych „Pirates" możemy spróbować szczęścia w poszukiwaniu mapy skarbu czy kupić informację. Można powiedzieć - ale to już było! Owszem, tylko że ludzie z Hothouse posunęli się bardzo daleko w przedstawianiu realiów epoki. Pogaduszki z gubernatorem, na ten przykład, nie sprowadzają się li tylko wyłącznie do trzech opcji, jak to drzewniej bywało. Teraz możemy go zastraszyć, przekupić, ofiarować swoje usługi, obdarować częścią floty czy skarbem, a nawet zostać wspólnikiem jego ciemnych machinacji. Ślub? Hmmmm... nie, nie przypominam sobie.

Ważne jest tutaj połączenie dwóch skrajnie różnych gatunków - z jednej strony mamy statyczny obraz życia w porcie, z drugiej RTS-owską rozgrywkę podczas walki na morzu czy szturmowania portów. „Cutthroats" daje nam pełnię przeżyć strategicznych przy projektowaniu kolejnych wypraw i jednocześnie możliwość wyżycia się podczas morskich pojedynków - to jest po prostu wspaniałe!

SHIP, AHOY!

Czymże by było morze bez okrętów. Naszymi „rumakami" będą wspaniałe łajby z epoki. Zaczynamy jako szyper byle pinacy - małego i piekielnie zwrotnego okrętu. Bazując tylko na odwadze, łupimy większe statki - handlowe fluyty

„Cutthroats" ukazuje całą klasę ludzi z Hothouse

czy brygi. Gdy wreszcie nauczymy się handlować i znajdziemy odpowiednie proporcje między członkami załogi (żeglarze, sternicy i kanonierzy), szybko będziemy mogli wyliczyć potrzebne ilości zaopatrzenia i... takie gospodarcze podejście wraz z talentem taktycznym zaowocują odpowiedniej klasy okrętem. Po dwóch latach (czasu gry, rzecz jasna) mogę poszczycić się patentem kapitana fregaty - naprawdę pięknego okrętu z pięćdziesiątką dział na pokładzie. Nasza załoga musi jeść i pić, ma uwzględniony czynnik morale, oraz istnieje rozróżnienie gierojów ze względu na tryb służby (ochotniczy lub przymusowy). Załogą dowodzą oficerowie, którzy czterema współczynnikami opisują swoją przydatność dla naszej służby - im cyfra wyższa, tym człowiek zdolniejszy. Gdy już masz okręt, musisz się zdecydować, jaką droga podążysz...

Twoje zaangażowanie dla strony monarszej czy pirackiej odzwierciedlone jest za pomocą dwóch współczynników - fame i infame. Pierwszy to sława związana z rzetelnym wykonywaniem poleceń namiestników królewskich - gubernatorów, drugi pokazuje honorowość postępowania, a gdy jest kilkakrotnie wyższy od poprzedniego, oznacza, iż łotr z Ciebie tęgi, a każdy piracki port z otwartą redą przyjmie Twój siejący postrach okręt. Gubernatorzy mogą zlecać przewiezienie listu, ostrzeżenia, przesyłki (czasami piekielnie cennej - ot, kuzynka gubernatora Havany). Piraci najczęściej celują w polowaniach na konkurencję i zleceniach rabunkowych. Oczywiście król może nadać Ci tytulik, stopień czy wreszcie nieco majątku w metropolii. Nie od parady zdadzą się listy polecające od gubernatorów i tym podobne świstki papieru, czyniące życie znacznie przyjemniejszym.



POD KIL Z NIM!

Bitwa to element bardzo zręcznościowy, ale i tutaj Hothouse zachował przyzwoitość. Liczą się: wyszkolenie, morale, łeb na karku i przewaga liczebna. Możemy dowolnie konfigurować nasze żagle i zarządzać amunicją do dział. Hothouse odwalił kawał dobrej roboty wsadzając tutaj naprawdę mnóstwo danych o ówczesnych walkach nawodnych - chcesz kasować załogę, wal z pocisków łączonych, obniżasz pływalność wroga - celuj w pokład działowy. To wspaniałe! Odrobina taktyki i mnóstwo zabawy! „Cutthroats" mnie zauroczył. Dawno nie grałem w nic tak dobrego i musze przyznać, że talent Hothouse zabłysnął znowu. Doskonałość i precyzja - oto chyba najwłaściwsze słowa opisujące to, co pokazują nam twórcy „Gangsters". Jedyną wadą „Cutthroats" jest... zbytnia zbieżność z Meierowskim oryginałem. Reszta broni się sama.

BLACK MAIL

CZTERDZIEŚCI LAT

Tyle zaledwie latek przeleciało od sceny dziejącej się na obrazku a wydarzeniami opisywanymi w „Cutthroats". Tutaj rycerze maltańscy zatrzymują osmańską flotę, zaś Morze Śródziemne staje się widownią wielkich bitew okrętów wiosłowych. Ponoć ostatnią, gigantyczną batalię stoczono pod Lepanto, ale w porównaniu ze złożonością żaglowców Drake'a czy Morgana, statki te przyrównać można do barek. W „Cutthroats" będziecie zdani na łaskę wiatru, ale nowoczesne ożaglowanie ułatwi Wam robotę. Osobiście radzę spoglądać na mapę wiatrów i pamiętać, że zmienia się ona wraz z upływem miesięcy.



Za: Doskonała grywalność, wykonanie i klimat.

Przeciw: Momentami zbyt wtórny do „Pirates", zbyt ubogie motywy muzyczne.

Oto ponownie stajemy na rozhuśtanym pokładzie pinacy, a krzątający się wokół bosmani klną jak... szewcy?

WERDYKT

88%

ALTERNATYWNE: Pirates, Pirates Gold

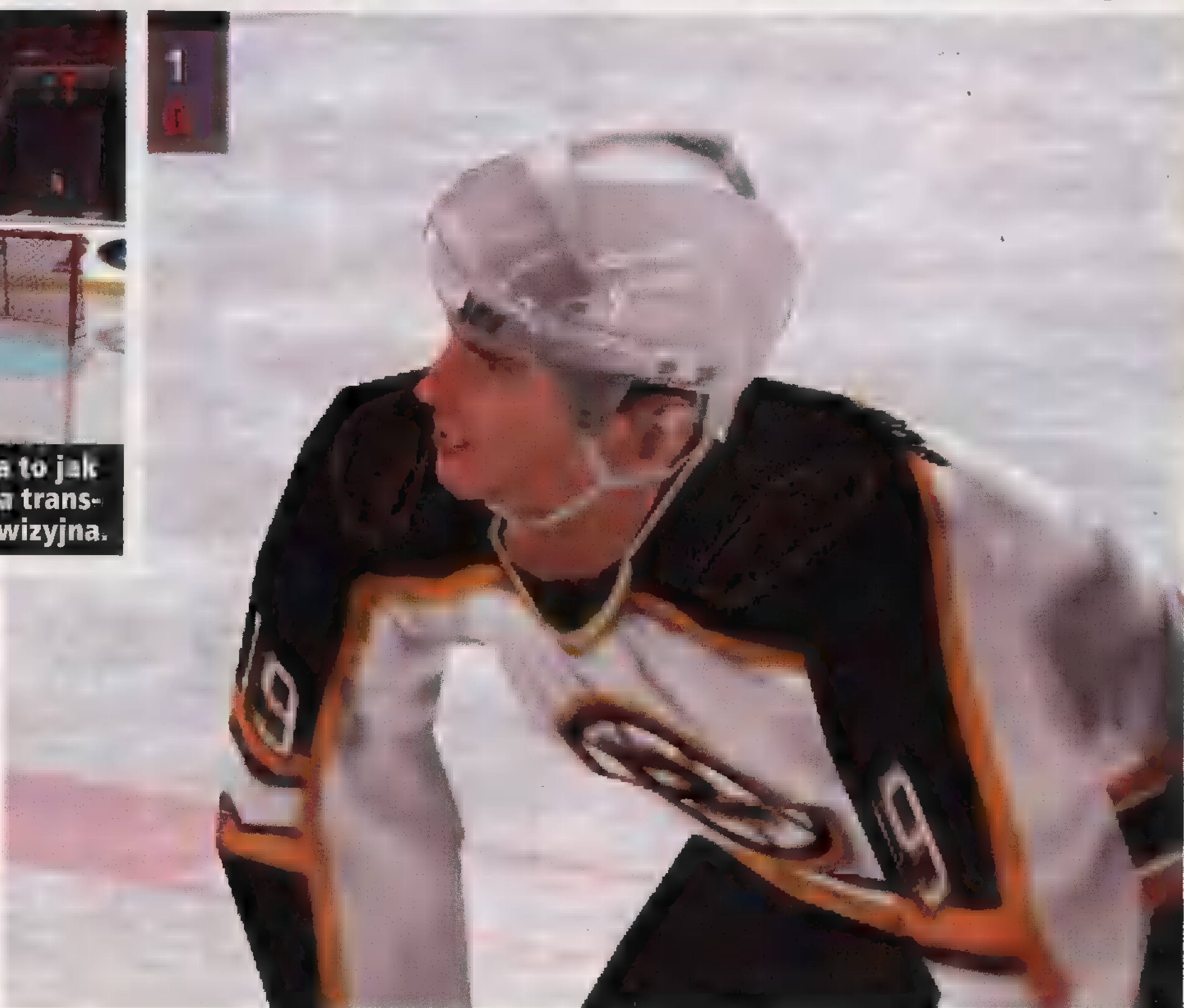
NHL 2000

Jest wiele sportów wyzwalających adrenalinę. Ale nie wszystkie są dynamiczne, pozwalają na bezkarną walkę bark w bark, czy też wymierzanie sprawiedliwości bezpośrednio, czyli za pomocą pięści. Takim wyjątkowym sportem jest właśnie hokej.



Wygląda to jak prawdziwa transmisja telewizyjna.





- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **EA Sports**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **IPS**
- Strona WWW: **www.easports.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 2MB PCI, Win 95/98**

Biorąc pod uwagę widowiskowość, hokej nie ma sobie równych. Najbliżej pod tym względem jest piłka nożna, rugby (raczej football amerykański – przyp. Michał), może i boks. Coś by się pewnie jeszcze znalazło, ale nie o to chodzi. Ważne, że o wymienionych powyżej walorach tej dyscypliny można przekonać się grając w jej najnowszy symulator - „NHL 2000".

EA Sports przyzwyczaiło nas już do regularnego corocznego wydawania gier sportowych. Jako pierwsza z dopiskiem 2000, właśnie startuje „NHL 2000". Od razu na wstępie zaznaczę, że podbije zapewne serce niejednego gracza. Już na początku wita nas klimatyczne intro, następnie przejrzyste menu. Jak w każdej grze sportowej standardowo można rozegrać mecz towarzyski, cały sezon, play-off, turniej czy też poćwiczyć, np. strzelanie karnych. Przypomnę, że w hokeju są one inne niż w piłce, mianowicie zawodnik musi sam na sam pokonać bramkarza startując od środka lodowiska. Z ciekawszych opcji wymienię jeszcze możliwość pogrania przez Internet, można nawet rozegrać cały sezon z kolegą, powiedzmy z Kazachstanu. Wszystkie drużyny NHL mają

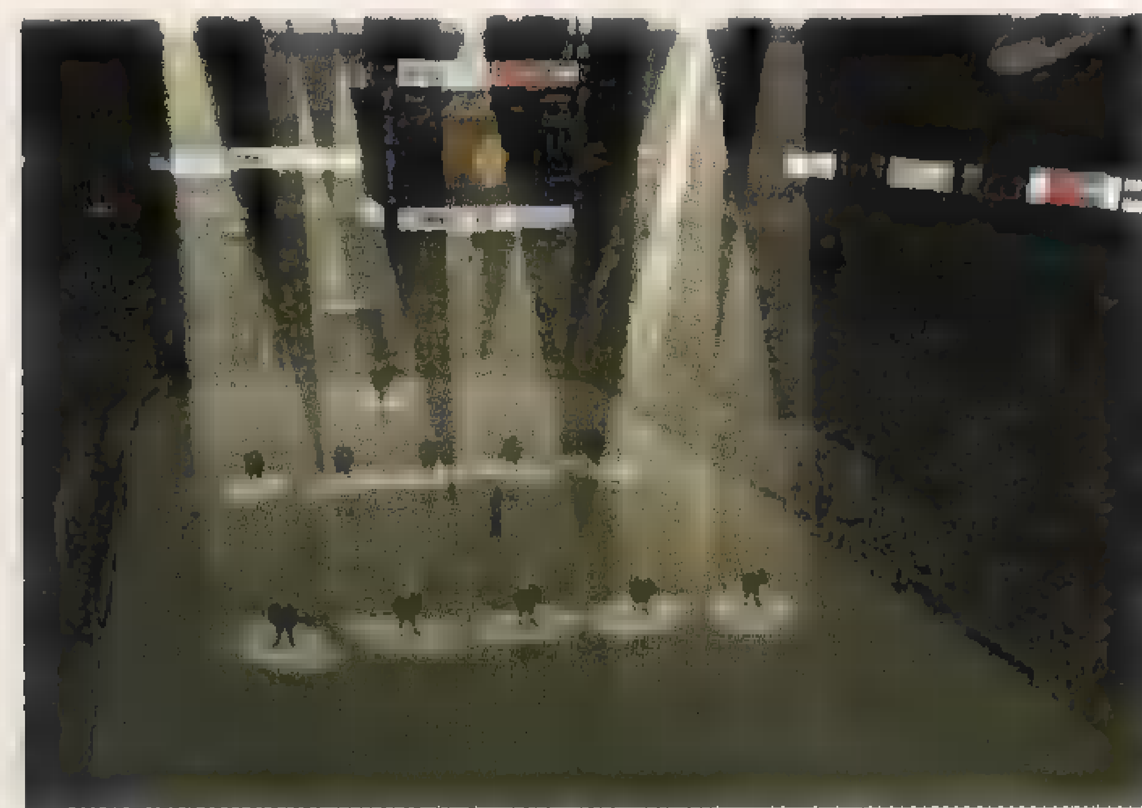
„Precyzyjność podań i zabójcze tempo gry jest tutaj jak najbardziej na miejscu."

prawdziwe składy. Są nasi dwaj przedstawiciele tej ligi - M. Czerkawski w pierwszej piątce N.Y Islanders oraz facet, którego wszyscy się boją (bije innych...) - K. Oliwa w czwartej piątce New Jersey Devils. Warto wspomnieć, że nasz blisko dwumetrowy rodak częściej odbywa kary za bójki niż gra. To taka nasza narodowa specjalność. W sportach kontaktowych jesteśmy naprawdę nieźli. Podobno jak Oliwa pobije kogoś z drużyny przeciwnej, to jego drużyna lepiej czuje się psychicznie, a ta druga traci morale (sam tak powiedział w wywiadzie). No cóż, poszukuję kogoś, kto „pouczy" pewną panią profesor z mojej uczelni - moja grupa lepiej poczuje się psychicznie... Liga NHL znana jest z tego, że z meczów hokejowych robi się prawdziwy show. Tak też jest w „NHL 2000". Przed rozpoczęciem spotkania zawodnicy w blasku jupiterów wjeżdżają na taflę, potem odgrywane są hymny. W każdej przerwie gry pojawiają się muzyczki, tak jak jest to w rzeczywistości. Oprawa tej gry jest po prostu mistrzowska! Świadczy o tym dbałość autorów gry o każdy szczegół. Przed rozpoczęciem meczu oglądamy prawdziwy screen przedstawiający halę, w której będziemy toczyć bój. Przeglądając składy drużyn możemy obejrzeć zdjęcia mordek występujących zawodników. W trakcie meczu podawane są na bieżąco różne statystyki, takie jak: data strzelenia pierwszego gola przez hokeistę, jego średnia bramek na sezon, skuteczność bramkarzy i wiele innych. Dane te opatrzone są fachowym komentarzem specjalistów EA Sports, pod tym




Uwaga, dykta na trybunach.

względem, wykazuje się każdorazowo pełnym profesjonalizmem. Sam mecz wygląda prawie jak prawdziwy. „Prawie", bo wiadomo, że to tylko gra komputerowa. Ale jaka! Śmiem twierdzić, że spośród wszystkich gier wydawanych przez EA Sports, ta jest najdokładniejszą próbą przeniesienia sportu, w tym przypadku hokeja, na ekran Twojego PC. I nie muszę tu pisać o prawdziwym oddaniu zasad i przepisów tego sportu, ale o wrażeniu realistyczności. Precyzyjność podań i zabójcze tempo gry jest tutaj jak najbardziej na miejscu, w przeciwieństwie do „FIFA", gdzie autorzy wyraźnie przegięli w tym aspekcie. Zawodnicy w szaleńczym tempie przemieszczają się od jednej bramki do drugiej. Każdemu przyhamowaniu, nagłemu skrętowi towarzyszy bryzgający lód spod łyżew. Jedyną rzeczą, która mi trochę przeszkadzała, było przypadkowe rozbijanie się o bandę, a w konsekwencji tego utrata krążka. Na osobne zdanie zasługują replaye i praca kamery. Często pokazywany jest box, gdzie siedzą nasi zawodnicy. Są bardzo ładnie wykonani, a przy tym śmiesznie gestykulują, widać mimikę ich twarzy. Następnie obserwujemy świetny (to za mało powiedziane!) replay. Co powiecie na kamerę tuż za zawodnikiem, z boku czy też w bramce? Wygląda to jak prawdziwa transmisja telewizyjna. Zwłaszcza ujęcie zza linii bramkowej jest ekscytujące - widać jak bramkarz pracuje. Podoba mi się też patent z małymi okienkami, gdzie przedstawione jest, np. zejście bramkarza (aby stworzyć przewagę liczebną) czy też podgląd na zawodników odbywających karę. Gdy ukarany może już wyjść na taflę, widać w okienku, jak wyskakuje z boxu i włącza się do gry. Jeśli już mowa o karach, to dostaje się je za przewinienia. Zawodnik, który nieprzepisowo atakował, na dwie minuty jest wykluczony z gry, a jego drużyna gra wówczas w osłabieniu. Jeśli dojdzie do bójki, to mamy taki mini boks, w którym należy, przyciskając guzik pięści, pokonać (znokautować, przewrócić na lód) zawodnika, który Ci podskoczył. Jest to jeden z elementów hokeja, który decyduje o jego popularności. Kara za bójkę to pięć minut, w najgorszym razie kara meczu (wykluczenie). Zdaję sobie sprawę, że jak ktoś nie lubi sportu, to nawet najlepsza gra tego typu nie jest go w stanie przekonać. A „NHL 2000" jest grą bardzo dobrą, więc jeśli lubisz ten sport, to nie masz się nad czym zastanawiać. Jeśli masz jeszcze pewne opory, to możesz spokojnie zaryzykować, nie powinieneś się zawieść. A jeśli już naprawdę nie cierpisz hokeja, bo jest zbyt szybki lub brutalny, to zawsze możesz wybrać szachy. W końcu to też sport, można w nim nawet odnieść kontuzje - np. złamać rękę. No, może trochę przesadziłem, ale faktem jest, że nie każdemu przypadnie do gustu ganianie za krążkiem na lodzie. Ja mogę tylko zagwarantować, że granie w hokeja autorstwa EA Sports jest super! **BARTEK**



Za: Grafika, replaye, prawdziwy NHL + związane z tym detale, po prostu za całokształt.

Przeciw: Na zbliżeniach zawodników widać potwornego zeza!

„NHL 2000" to gra bardzo dobra, a właściwie najlepsza spośród symulacji hokeja. Każdy powinien być zadowolony!

WERDYKT **90%**

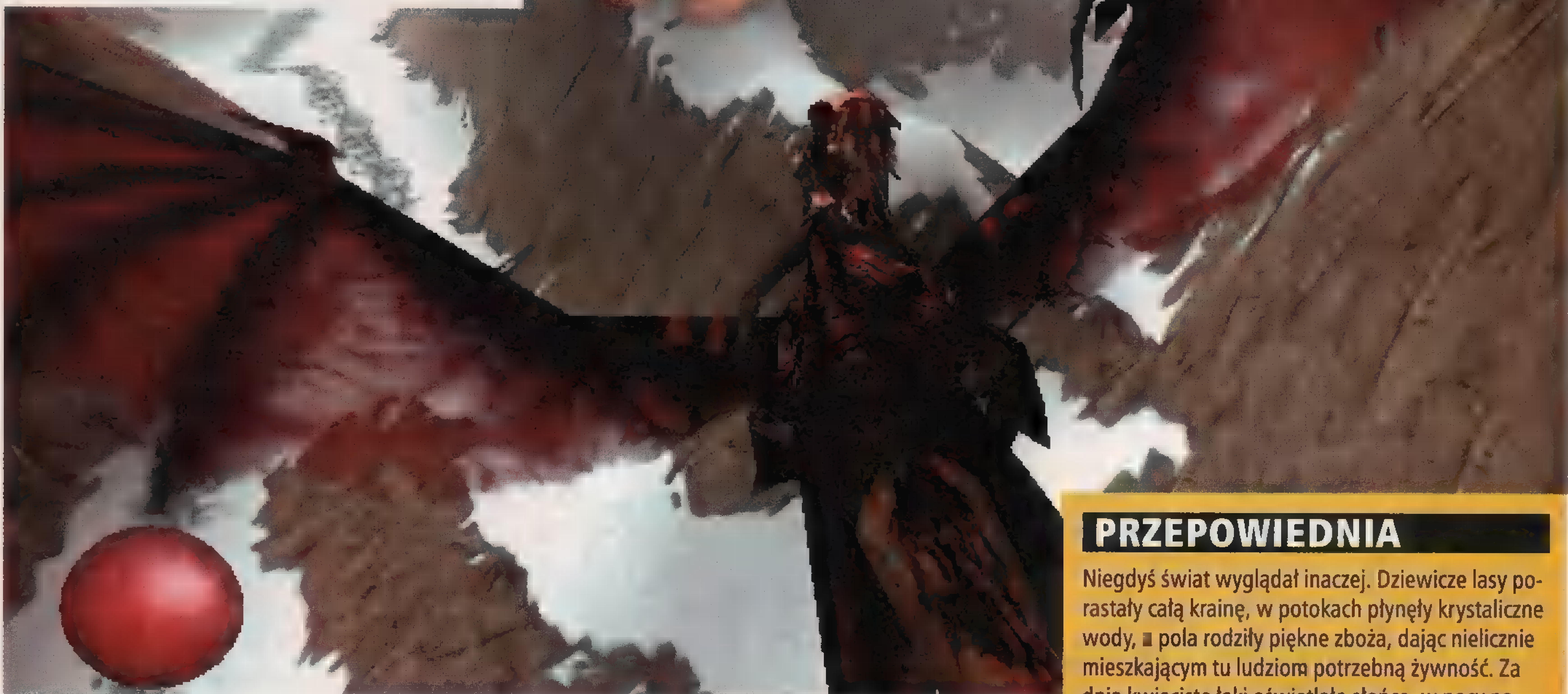
ALTERNATYWNE NHL 98 87% | NHL 99 86%

DRAKAN





Gdzie zostawiłam narty?



Oto pojawiła się młoda i gibka wojowniczka, która sprawnie wymachuje mieczem i równie sprawnie bawi się magią. Ma też potężnego sojusznika...

- Wydawca: **GT**
- Producent: **Surreal/Psygnosis**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.psygnosis.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Mam taką własną teorię dotyczącą gier komputerowych i im dłużej nurzam się w naszej wspaniałej branży, grając, pisząc, znów grając i znów pisząc, tym większego do mej teorii nabieram przekonania. Tak naprawdę rewolucję są w stanie zrobić tylko debiutanci.

Tylko młody, energiczny i mający niewiele do stracenia zespół ambitnych ludzi zechce pokazać nam coś nowego, co na zawsze zmieni rynek gier komputerowych. Podczas gdy uznani developerzy obrastając tłuszczem i produkują kolejne sequele zanudzając siebie i nas, to właśnie debiutanci dostarczają kolejnych hitów, które wyznaczają kierunki rozwoju komputerowej rozrywki na najbliższe lata. Tak było z Valve i „Half-Life", Appeal i „Outcast", Redstorm i „Rainbow Six". I jeśli spojrzymy pod tym kątem na „Drakana", jego twórcy - Surreal - mają wszelkie szanse, aby do tej listy dołączyć.

Z początku „Drakan" nie wydaje się być ani specjalnie genialny, ani wciągający. Kolejny klon „Tomb Raider", z podróbką Lary Croft, wysmukłą Rynn, w roli głównej. Oto kolejna miałka fabułka, którą autorzy zapodali nam w formie zgrabnego intro - animowanej scenki przygotowanej na engine gry. Rynn i jej młodszy braciszek wracają sobie spokojnie przez las,

„Pomysł panów z Surreal wart jest największych pochwał."

PRZEPOWIEDNIA

Niegdyś świat wyglądał inaczej. Dziewicze lasy porastały całą krainę, w potokach płynęły krystaliczne wody, a pola rodziły piękne zboża, dając nielicznie mieszkającym tu ludziom potrzebną żywność. Za dnia kwieciste łąki oświetlało słońce, w nocy na granatowym niebie skrzyło się miliony gwiazd. Magia była w każdej istocie, to życiodajna moc, opływająca każdą cząstkę krainy. Byli też strażnicy. Potężni jeźdźcy smoków, członkowie Bractwa Płomienia, którzy dbali o spokój, porządek i bezpieczeństwo. Ale ludzie to głupcy. Z pokolenia na pokolenie było ich coraz więcej. Wycięli dziewicze lasy, zbrukali wody, a w miejscu kwietnych łąk postawili obskurne siedziby i hałaśliwe kramy jarmarczne. Równowaga magii została zaburzona. Zapomniano o starożytnym porządku spraw. Bractwo Płomienia rozpadło się. Jeźdźcy smoków musieli odejść, a ich podniebne wierzchowce zapadły w wieczny sen. Bractwo Ciemności podniosło głowę. Hordy mrocznych stworów zaczęły atakować miasta, paląc i grabiąc, porywając mieszkańców, którzy w kopalniach dalekiej północy srogo płacili za grzechy swych ojców. Terror po dziś dzień zatacza szersze kręgi. Zło z dnia na dzień jest silniejsze. Jednak jest jeszcze cień nadziei. Stara przepowiednia mówi o dzielnej wojowniczce. Odnajdzie ona smoka i przywróci porządek magii. Wskrzesi Bractwo Płomienia i poprowadzi świat ku lepszemu. A imię jej będzie Rynn, Władczyni Smoków...

[Przepowiednia Rathana, „Święta Księga Smoka" TI, w 12-56]

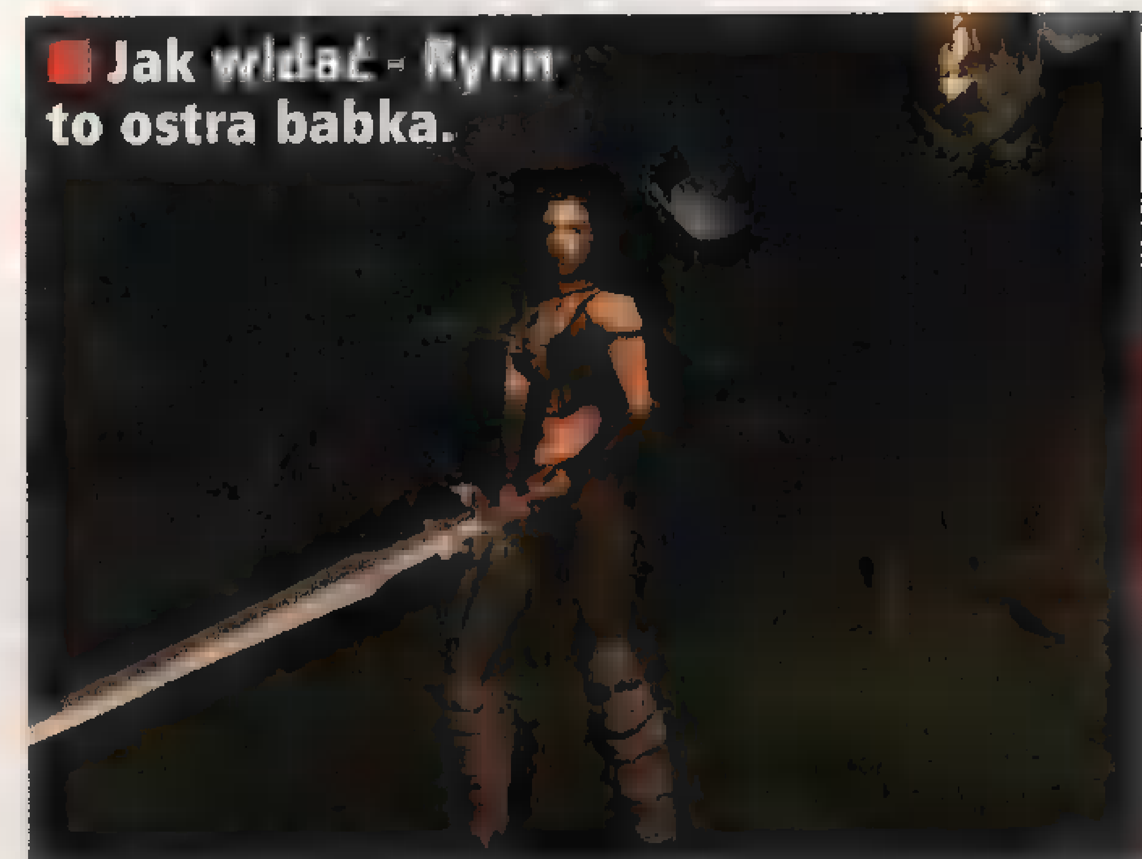


gdy nagle napada na nich banda śmierdzących trolli. Rynn po otrzymaniu silnego prawego sierpowego traci przytomność, a gdy ją odzyskuje, znajduje całą swą wioskę spaloną, ■ mieszkańców zmasakrowanych. Przebity sztyletem kapłan przekazuje jej ostatnią wskazówkę - musi odnaleźć świętą księgę, odzyskać kryształ i obudzić smoka. Rynn ocierając łezkę rusza na ratunek porwanemu braciszkowi. Chlip, jakie to wzruszające... Coś jednak każe nam wędrować razem z piękną, ubraną w skórzany kaftan wojowniczką. Coś nakazuje nam przebrnąć przez pierwszy poziom, pomiędzy zdemolowanymi chatkami z rzadka rosnącymi drzewami i ścieżkami przez niewysokie pagórki. Tak jakby gra obiecywała, że jeszcze nie wszystkie asy wyciągnęła z rękawa. I obietnica zostaje dotrzymana! Po przewędrowaniu obszernego pierwszego poziomu, trafiamy do jaskini, gdzie Rynn budzi z tysiącletniego snu Arokha - smoka wojownika. Razem ruszają w dalszą podróż, a my dostrzegamy nowy wymiar „Drakana".

Pomysł panów z Surreal wart jest największych pochwał. Przygoda Rynn podzielona została na dziesięć olbrzymich etapów-krain. Na początku będzie to wspomniana już zrujnowana rodzinna wioska i okoliczne wzgórza. Potem znajdziemy się wśród pięknych ośnieżonych szczytów gór, w kopalniach kryształów, trafimy na archipelag tropikalnych wysp i do fortecy głównego mąciciela. Podział na poziomy jest tu jednak bardzo umowny. Autorzy starali się zbudować jeden olbrzymi świat i udało im się to. Rynn biega, skacze i pływa - przebywa dość duże obszary, jednak na dłuższą metę smok jest znacznie poręczniejszym (latającym) środkiem transportu. Całość układa nam się w jedną długą przygodę. Rozwiązanie jednego questu od razu powoduje pojawienie się następnych. Dla przykładu — na wyspach musimy odszukać starożytną świątynię. Okazuje się, że aby dostać się do środka potrzeba nam specjalnego amuletu i starożytnego magicznego młota. Ten pierwszy ukryto w labiryncie na południu archipelagu, drugi ukradły gnolle z twierdzy na północy. Oba należy odzyskać.

Rynn wsiada na smoka, który majestatycznie wznosi się w powietrze, ■ potem łopocząc skrzydłami, odpływa w żądanym kierunku. Po przybyciu na miejsce Rynn zostawia swego przyjaciela i udaje się na eksplorację wąskich korytarzy. Tu musi radzić sobie sama, ale autorzy przewidzieli cały arsenał środków argumentacji - krótkie i długie miecze, jednoręczne, oburęczne, łuki (4 rodzaje strzał), topory, młoty bojowe, magiczne różdżki. Ilości zawartego w grze żelastwa nie powstydziłby się porządny RPG. Delikatne nawiązanie do gatunku role-playing znajdziemy też w organizacji plecaka, gdzie nasza bohaterka dźwiga magiczne przedmioty, broń i napoje. Każdy z nich opisany jest kilkoma cechami (szybkość, siła, klasa pancerza), ulega też stopniowemu zużyciu w walce.

Nie sposób tak naprawdę opisać dokładnie, jak się gra w „Drakana". Na pewno jak w domu poczują się tu ludzie będący „na Ty" z panną

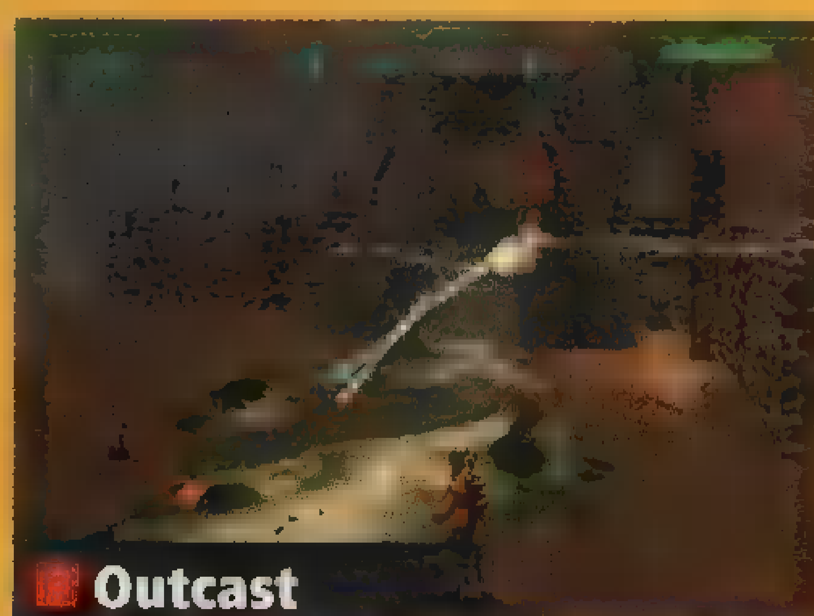

Jak widać - Rynn to ostra babka.

CZYM JEST TTP?

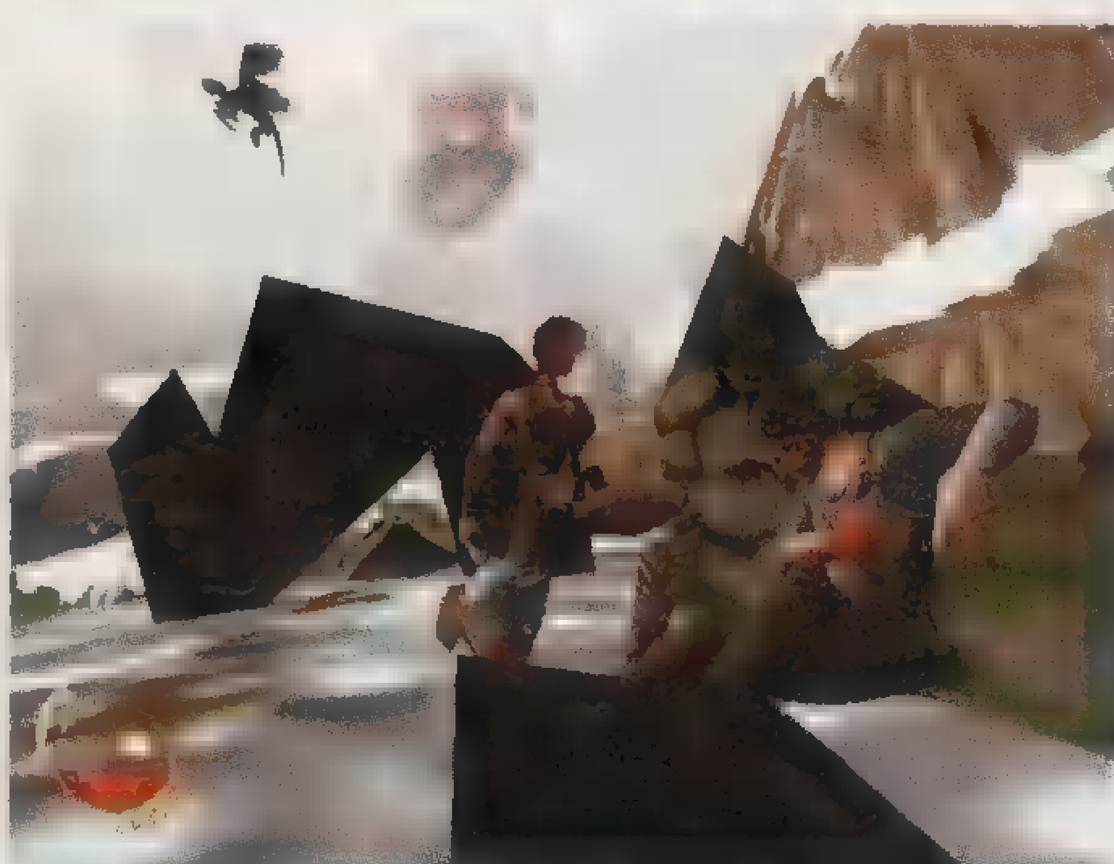
Nie da się ukryć, że to co zaczęło się wraz z pierwszym „Tomb Raider" jako nowa moda na gry z perspektywy trzeciej osoby (TPP), dociera do nas dziś, zataczając coraz szersze kręgi, zwielokrotnione niczym fala uderzeniowa. Po nieco ponad dwóch latach od olbrzymiego sukcesu gier z Larą Croft - bo tyle potrzeba na stworzenie nowego projektu od podstaw - na sklepowe półki trafia co chwilę program, który charakteryzuje się pewnymi bardzo specyficznymi cechami, pozwalającymi natychmiast zakwalifikować go do gatunku TPP. Przede wszystkim chodzi tu o trójwymiarowy świat, który obserwujemy poruszając się widzianym „zza pleców" bohaterem. Drugim równie ważnym czynnikiem jest charakter action/adventure gry, łączący dużą ilość akcji z nieskomplikowanymi zagadkami i zadaniami stawianymi przed graczem. W tej konwencji mieszczą się fantastyczny „Outcast", „Soul Reaver", nieco gorszy „The Phantom Menace", „Shadowman", którego pełna wersja lada dzień trafi do sklepów, zapowiadane na Gwiazdkę „Tomb Raider: The Last Revelation", „Indiana Jones & The Infernal Machine", „Heavy Metal FAKK2". W początkach roku 2000 czekać na nas będą „Rune" i „Max Payne". Do tej jakże żywotnej gromadki dołączają dziś programiści z Surreal.


Shadowman


Soul Reaver


Outcast


Tomb Raider IV



Croft. Ten sam sposób poruszania postaci, niektóre analogiczne zagadki. Jednak moim zdaniem produkt panów z Surreal bije „Tomb Raidery" na głowę co najmniej w kilku miejscach. Po pierwsze, całkiem inaczej rozwiązano system walki, na którą zresztą położono w grze wyraźny nacisk. Seksowna pani archeolog w większości przypadków posługiwała się bronią palną, a walka polegała na wykonywaniu nieskoordynowanych skoków na boki i wciskaniu klawisza „strzał". W „Drakanie" walka jest kontaktowa. Rynn tnie mieczem, wykonuje unik, przetacza się i znowu uderza. Mówiąc szczerze, jest to bardzo widowiskowe, a po dobrym opanowaniu podstawowych ruchów można próbować kręcić młyńce i piruety znane z kart książek o „Wiedźminie" czy „Conanie". Nasi przeciwnicy są dość zróżnicowani. Od pokracznych trolli i gnolli, przez czarnych rycerzy, do lodowych gigantów, które ciskają w bohaterkę leżącymi pod ręką głazami, beczkami i trollami. Inny rozdział to walki z udziałem szybującego lub pikującego smoka, który miota ogniste pociski.

Pod względem graficznym gra trzyma wszystkie aktualne standardy. Trójwymiarowy engine pracuje szybko, co jest szczególnie ważne w momencie wzbicia się w powietrze. Teren jest dość mocno pofalowany, a fantazyjne formacje skalne i spowijająca wszystko mgiełka pogłębia efekt fantastyczności otaczającej nas krainy. Dzięki zastosowaniu akceleratorów oglądamy na ekranie większość ciekawych efektów, przy czym niektóre (zaklęcie: ściana ognia, efekty cząsteczkowe) należą do najlepszych, jakie w życiu widziałem. Fantastycznie wypadają też lekko przezroczyste, błoniaste skrzydła Arokha. Oprawa dźwiękowa ładnie współgra z akcją na ekranie. Świst ostrza tnącego powietrze i ryk zarzynanych przeciwników są tym, co kochają wszyscy wojownicy o poranku.

Dźwięki tła dobrano odpowiednio. W tropikalnych lasach słychać delikatny szum wody i ptaki, w kopalniach dobiegają nas stłumione dźwięki kilofów i kruszonej skały. Rozgrywkę przyjemnie urozmaicają rozmowy smoka ze swą panią. Utwory muzyczne znakomicie dołączają się do budowania atmosfery. Praktycznie każda ważniejsza lokacja ma swój motyw, który pojawia się w tle niemal niezauważalnie, narasta, a już po chwili zaczynamy rytmicznie postukiwać palcem w klawisz myszki.

Oczywiście „Drakan" nie jest doskonały. Można zarzucić mu kilka poważnych niedociągnięć. Można przyczepić się do głupoty przeciwników, którzy potrafią stać biernie w oczekiwaniu na cios, zaklinować się między futryną a drzwiami, albo wytłuc się wzajemnie

„Nie ukrywam, że „Drakan" ujął mnie swym epickim rozmachem."

ichniejszą formą granatu rozpryskowego. Można dziwić się, że Rynn nie potrafi się wspinać, wejść na każdą pochyłość, że zdarza jej się utknąć w rogu jaskini. Można zapytać, dlaczego walki powietrzne, pomimo niewątpliwej widowiskowości, sprowadzają się najczęściej do kołowania i strzelania pociskami na ślepo. Można zrugać tryb multi-player, doczepiony na siłę i nie mający praktycznie nic nowego do zaoferowania. Jednak moim zdaniem są to pewne niedoróbki techniczne, a do nich łatwo jest się przyzwyczaić. W zamian dostajemy historię, quest, przygodę, która wciąga na długo. Gra jest obszerna i jedynym, co osobiście naprawdę mam jej za złe, jest powierzchowne potraktowanie przez autorów fabuły i całej otoczki, która buduje nam tło fabularne. Zdarza się, że gracz musi godzinami brnąć przez jaskinie, labirynty, górskie przełęcze, a bohaterka nie wygłosi nawet skromnego komentarza, nie znajdzie żadnej książki, nie pojawi się animowana scenka, ilustrująca przebieg wydarzeń i postępy w akcji.

„Drakan" ujął mnie swym epickim rozmachem. Ogrom krain, które przyjdzie nam zwiedzać, robi niezwykłe wrażenie. Całość aż zaprasza do eksploracji, gdyż zawsze możemy poszperać trochę, zajrzeć do sprytnie zamaskowanej jaskini, gdzie przy szkielecie wojownika znajdziemy magiczną zbroję lub Long Sword 20AP. W czasie tygodnia ciągłego obcowania z Rynn czułem się tak, jakbym czytał znakomitą powieść fantasy. Kompleksowy sposób budowy świata, jego ciągłość, naturalność i dobrze przemyślany scenariusz jeszcze to uczucie pogłębiły. Każda ważniejsza lokacja jakoś tam wryje się w pamięć. W „Tomb Raider" dotyka nas uczucie fraktalizacji. Jeśli na 3 poziomie, w dżungli w Indiach natknęliśmy się na przyciski, dźwignie i pułapki z kolcami, możemy być pewni, że te same przyciski, dźwignie i pułapki spotkamy na Antarktydzie – poziomie 16. W „Drakanie" to nie występuje. Tu każda zagadka, nawet drobna, ot taka, że przesuwamy bloki skalne na przyciski, czy demolujemy fontannę, aby zagasić ścianę ognia, jest jednorazowa i niepowtarzalna. Nie bawiłem się tak dobrze od czasów pierwszego „Tomb Raider", więc mogę „Drakana" z czystym sumieniem polecić.

PIOTRES



Za: Ogromny świat, który możemy eksplorować. Majestatyczny smok, magia,

Przeciw: Toporność niektórych ruchów. Głupota przeciwników. Brak rozwiniętej oto-

„Drakan" jest niczym dobra powieść fantasy. Wciąga w fantastyczną przygodę i starcza na długo.

WERDYKT **90%**

ALTERNATYWNE: Outcast 90% | MDK 94%

REVENANT



Spotkanie europejskiego „Diablo" i japońskiego RPG-a zaowocowało bliską przyjaźnią.







„Revenant" to chyba najlepsze uosobienie teorii „złotego środka". Jest piekielnie grywalny.

- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Cinematix**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.cinematix.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Karta 3D**

Gra „Revenant" jest raczej dziwną odmianą RPG. Zrobiona na japońską modłę, nie daje nam możliwości wyboru postaci, nie oferuje nam też zbyt wielkich możliwości awansu. Dlaczego więc, jeśli uwzględnimy powyższe bardzo krytyczne uwagi, ocena, którą wystawiłem jest tak wysoka?

Zacznijmy więc od początku.

W grze wcielasz się w postać tytułowego Revenanta. To wojownik, którego przywrócono życiu, po to, by wydobył z opresji piękną białogłowę i uwolnił świat od zalewającego go zła. Proste przygody, w których nie ma nic, co choć trochę przypominałoby „Baldurs Gate'a". Bardzo ograniczono nam także swobodę poruszania się, a przez pierwsze kilka godzin poruczane nam zadania polegać będą głównie na dostarczeniu jakiegoś przedmiotu z miejsca X do lokacji Y itd.

Bardzo słabiutko jak dotąd, ale bądźcie spokojni. „Revenant" posiada wiele „rehabilitujących" go zalet. Na pierwszym miejscu należy tu wymienić wspaniałą grafikę. Sposób operowania światłem i nasyceniem kolorów można z powodzeniem przyrównać do znanego nam ze strzelanek FPP, a animacja potworów i postaci jest naprawdę cudowna.

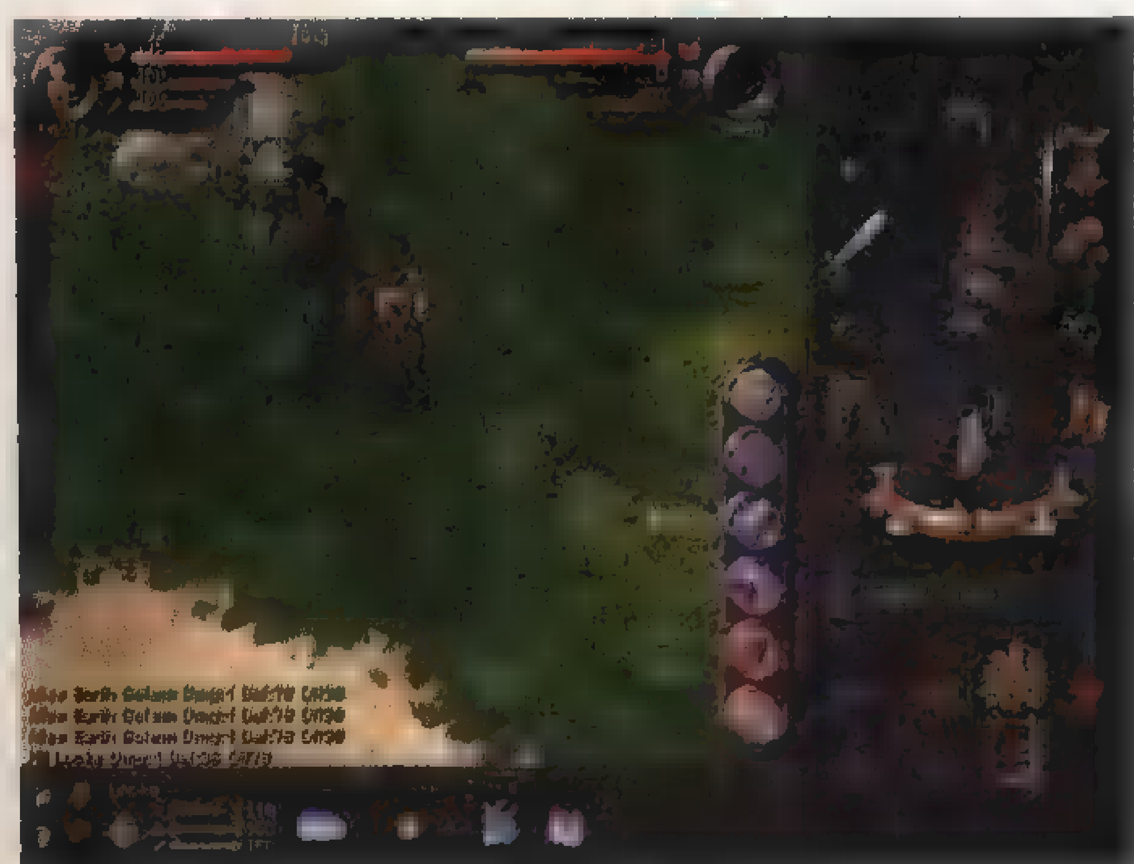
System walki - bardziej podobny do „Tekkena"

Na drugim miejscu znajdzie się system walki - bardziej podobny do „Tekkena" niż do starego, dobrego „Diablo". Stawia to „Revenanta" na równi z większością najlepszych konsolowych nawalanek. Bardzo sprytnie, przez dodanie wskaźnika zmęczenia (obok słupków zdrowia i many), zmuszono nas do taktycznego podejścia do samej walki. Dla przykładu, używając tylko pięści szybko się zmęczysz i nie starczy Ci sił na ciąg dalszy, na skuteczne odparcie nieuniknionej riposty.

Najlepsze jednak jest to, że nowych ciosów uczy nas miejscowy mistrz sztuk walki. Raz na dwa zdobyte przez Ciebie poziomy doświadczenia (decyduje o tym suma punktów), masz okazję nauczyć się nowego ataku, który tym samym zostaje odblokowany. W analogiczny sposób uczysz się rzucania nowych czarów. Pozyskujesz je korzystając ze znalezionych podczas gry odpowiednich talizmanów i magicznych pergaminów. Krzywa doświadczenia i powiązana z nią, chyba jeszcze ważniejsza, częstotliwość przyznawania nam nagród są wręcz idealnie wyważone. Czyni to z „Revenanta" prawdziwie uzależniający graczy narkotyk. Prawdę powiedziawszy, czasem gra wydaje się ciut, ciut za prosta. Bardzo rzadko zdarzy Ci się zginąć, a trudne zagadki czy podstępne, czyhające na naszego bohatera pułapki, to prawdziwa rzadkość.

„Revenant" to dużo lżejsze doświadczenie, niż to, z czym mieliśmy do czynienia grając w „Baldur's Gate". Przede wszystkim jest to gra o wiele bardziej przystępna i dostarczająca nam lepszej zabawy niż większość produkcji tego typu. Zastosowany tu system walki zasługuje na szczególną uwagę, zwłaszcza dla wszystkich tych, którzy myślą o stworzeniu nowego RPG-a.

ROSS ATHERTON



- **Za:** Wspaniała grafika. Rewelacyjny system walki. Wyjątkowo duża przystępność.
- **Przeciw:** Brak wyboru bohatera. Liniowa, prowadząca nas za rączkę fabuła.

Przepiękna RPG z bezkonkurencyjnym systemem walki - niektórym może się jednak wydać trochę zbyt prosta.

WERDYKT 82%

ALTERNATYWNE: Baldur's Gate 90% | Darkstone 76%

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

PANACEUM NA KŁOPOTY AMD?

AMD właśnie rozpoczęło swoją technologiczną krucjatę przeciwko największemu producentowi procesorów. Tylko czy krzyżowiec przeżyje zwycięstwo?

NOWOŚCI

■ Nvidia stworzyła GeForce z wizją przyszłych produktów multimedialnych i stacji graficznych. Ma zaimplementowane elementy DirectX 7, a jej RAMDAC działa z zawrotną częstotliwością 350 MHz. Karta z tym chipem nazywa się Annihilator.

■ Potentat Intel pokazał właśnie nowe procesory PIII (600 MHz) i Celeron (500 MHz), które mają tylko jeden cel (wiadomo! - załatwić swoją obecnością i ceną produkt AMD - Athlona!

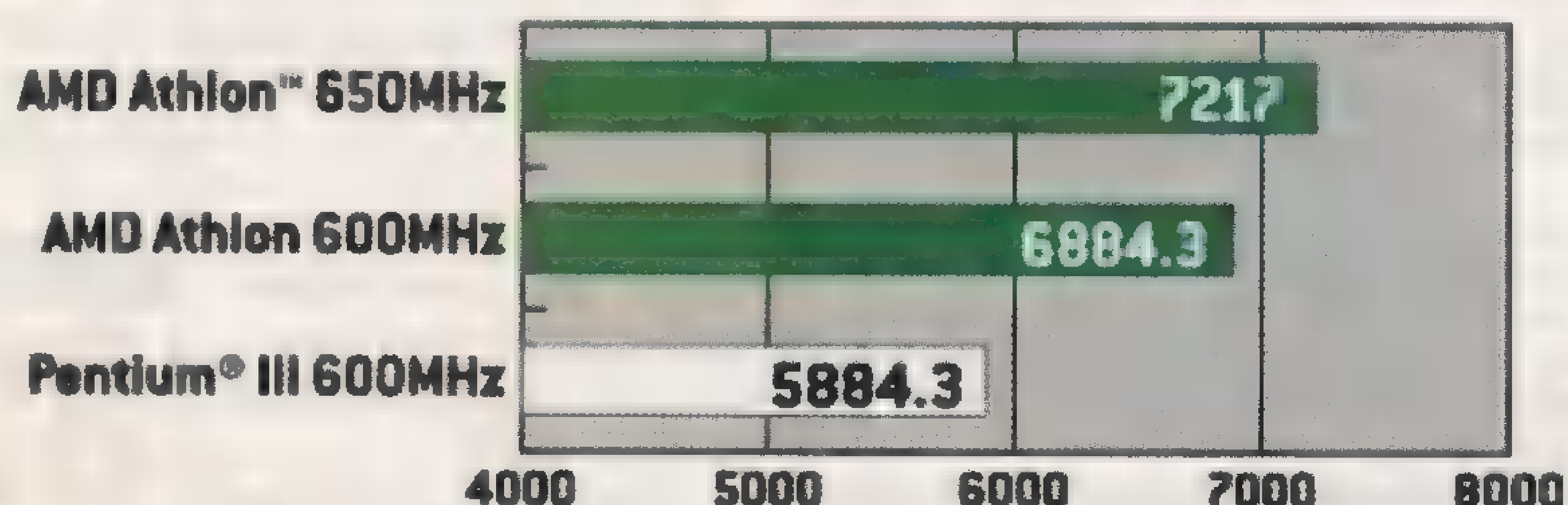
■ I jeszcze wiadomość od naszych znajomków z Kryo Tech. Właśnie dorobili do Athlona 800 MHz wspomniane wyżej „ubranko chłodzące" (-40 stopni Celsjusza).



Intel najwyraźniej na własną prośbę zaczyna przegrywać w wyścigu, w którym jak dotąd był niekwestionowanym liderem. Pozwolił się doścignąć konkurencji ze swojego rodzimego rynku (USA) i choć różnice wynikające z możliwości produkcyjnych obu firm są znaczne, to jednak bardziej dynamiczny AMD zaczyna pokazywać kły. I są to całkiem ostre ząbki.

Przejdźmy do specyfikacji technicznych. Najnowsze dziecko AMD, nazwane Athlon mieści w sobie ponad 22 miliony tranzystorów, czym bije rekord dotychczasowego lidera - PIII. I to ponad dwukrotnie. Znacznie zwiększono w nim ilość dostępnej pamięci poziomu L1 (128 kb!), a L2 to już 512 kb. Co więcej, już teraz wiadomo, że do specjalnych stacji roboczych, po zwiększeniu częstotliwości samego proca będą montowane wersje z 8 MB cache! Co prawda w przypadku ilości koprocesorów nadal mamy do czynienia z trzema jednostkami (chciałbym, zobaczyć te „tylko" trzy). Ale za to są rozszerzone 3DNow! i MMX, jakże dobrze nam znanego. Najistotniejsze zmiany dotyczą oczywiście montażu tego cudeńka na pokładzie. Przygotowane jest na tzw. Slot-A (skąd my znamy te nazwy?), który poza metodą mocowania i nazwą, nie ma nic wspólnego z konstrukcjami znanymi z PII/III. Nawet nie próbujcie montować! AMD firmuje odpowiednie płyty chipem o nazwie Irongate. Na razie mamy do czynienia z procesorem taktowanym skromnie zegarem o częstotliwości... 600 MHz. Co więcej, jednostka ta może pociągnąć system z prędkością 800 MHz, ale wówczas konieczne jest przeprowadzenie operacji overclockingu przy użyciu specjalistycznego sprzętu, co i tak spowoduje utratę gwarancji. Na razie i te 600 MHz to cyfra z pogranicza fantastyki. Aby pobawić się „szybciej", należałoby skorzystać z usług firmy KryoTech i wsadzić to wszystko w... małą lodówkę. Najważniejsze dla nas, giercmanów, jest to, że Athlon jest lepszy o około 10-15% w obliczeniach zmiennoprzecinkowych i multimediach. „Quake III" z setką klatek? Czemu nie!

Wiemy już jakie cudo właśnie daje nam AMD do ręki, ale czas spojrzeć prawdzie w oczy. Firma od jakiegoś czasu odczuwa boleśnie dumpingową politykę konkurenta i ma całkiem poważne straty finansowe. Athlon jest, bez przesady to twierdzę, ostatnią deską ratunku dla AMD. Wiadomo już, że Intel zarządził bardzo poważną obniżkę cen swoich produktów I zamierza spowodować, że PIII stanie się procesorem konkurencyjnym cenowo dla Athlona. Na razie ten ostatni w wersji 600 MHz jest tylko o 200 złotych droższy od renomowanego konkurenta. Ale i tak 3400 zł. za procesor to dla wielu z nas wielkie pieniądze, nieosiągalne przez jeszcze długi okres. Ciekawe jak w związku z takimi uwarunkowaniami cenowymi ma wyglądać proponowana przez Intela obniżka cenowa. Co prawda seria takich procesorów to dopiero śpiew przyszłości dla szarego użytkownika, ale... pomarzyć można. **JAGD 52**



MOC JEST Z NAMI!

No tak, nie mogłem nie użyć tego wyświechtanego hasełka. Nie mogłem, bo zawsze, jak słyszę w telewizorni faceta z astmą, przychodzi mi na myśl seria produktów dystrybuowanych w Polsce przez Proabit.

- Producent: **Yamada**
- Dystrybucja: **Proabit**
- Ceny: **tel. (022) 654 76 65**



Broń Boże, wcale nie chodzi o jakiś przytyk do ich jakości, lecz o efekt, który możemy uzyskać używając tego sprzętu. Po prostu opływająca nasze zdumione czaszki fala dźwięku potrafiłaby wyrwać z najgłębszego snu nieboszczyka. W zestawach firmy Yamada, dystrybuowanych przez Proabit można bowiem znaleźć niezłe subwoofery, które potrafią stworzyć wspaniały klimat podczas giercowania. Spośród zestawów wybraliśmy kilka naprawdę niezłych, mając nadzieję, że zainteresują maniaków prawdziwie mocnego uderzenia.

HA-207

W zestawie znajdziemy: jeden subwoofer, parę mniejszych głosników, zasilacz i kablotekę.
Pierwsze, co rzuca się w oczy, to estetyka wykonania, która swoją formą odstaje nieco od layoutu narzuconego innym produktom tej firmy. Biały kolor i starannie dobrany kształt kolumn dają nam poczucie dokonania klasycznego zakupu. Podłączenie zestawu (podobnie jak i w innych modelach Yamady) jest kwestią kilku chwil. Panel sterujący znajduje się na lewej kolumnie i składa się z przycisku włączenia zasilania i potencjometrów regulujących głośność i poziom basów. Całość prezentuje się okazale: wytrzymała dwutygodniowe „katowanie" naszego redakcyjnego brzdękomana (nie powiem kto, bo rzuci we mnie siekierą).
Ocena: 7/10

HA-203N

W zestawie: podobnie jak wyżej.
Tutaj mamy do czynienia z czymś dla naprawdę wymagających giercmanów. Podobieństwa z poprzednio prezentowanym modelem są spore, ale tym razem ubrano nasze gadżety w bardziej awangardowe ciuszki. Czarny plastik, zwalistość subwoofera i doskonała siatka na głośnikach, dają poczucie dobrze wydanych pieniędzy. Najważniejszą zmianą jest zwiększenie mocy subwoofera i inne (znacznie lepsze, moim skromnym zdaniem) ułożenie przełączników. Na subwooferze mamy potencjometr głośności i włącznik. Prawa kolumna za to pozwoli nam wejść w tryb dźwięku 3D, regulować bas na mniejszych kolumnach i ich głośność. Widać od razu, że znacznie poprawiono funkcjonalność zestawu, oddzielając panele sterujące i dając nam większą kontrolę nad całością.
Ocena: 9/10

HA-202N

W zestawie: jak wyżej.
To zabawka dla tych, którzy nie mogą się zdecydować na HA-203N. Jego parametry są bardzo zbliżone do poprzedniego modelu, ale postarano się obniżyć koszty własne i system obsługi dźwięku 3D jest nieco gorszy. Tutaj także zastosowano niezwykle niewygodne dla użytkownika położenie przycisku wyłączającego zasilanie. Ma go prawa kolumna z tyłu, pod gniazdami przyłączającymi chinche. W zasadzie pozwala to na ustawienie go tylko w zasięgu ręki i uniemożliwia inne operowanie systemem. Zmieniono także kształt subwoofera, i teraz można by go potraktować jako podstawkę pod monitor, co daje całkiem niezłe efekty. Biała kolorystyka i pewna kanciastość formy powinny przypaść do gustu weteranom giercowania.
Ocena: 8/10

B-210

W zestawie: jak wyżej.
To typowy średniak. Jego największą zaletą jest dość ciekawa kompozycja wizualna (zwłaszcza subwoofer tchnący wręcz nowoczesnością) i dostępność cenowa. Jako jedyny z prezentowanych tutaj modeli B-210 posiada wyjście na słuchawki, ale w otrzymanym modelu funkcjonowało ono w przedziwny sposób. Piszący te słowa otrzymał cios w szczękę, gdy po załączeniu gniazda i wciśnięciu słuchawek w uszy dał przysłowiowego czadu. Okazało się, że oprócz mnie nikt nie chciał słuchać „Rage Against The Machine". Słuchawki sobie, a głośniki sobie. No cóż... musiałem przerwać to widowisko. Nie wiem, czy polegało to na wadzie konkretnego modelu, czy jest celowym zabiegiem. Poza tym mamy tutaj do czynienia ciągle z tym samym sposobem umieszczenia wyłącznika, co do najlepszych rozwiązań nie należy. Nie istnieje także opcja pozwalająca włączać dźwięk 3D.
Ocena: 7/10

JAGD 52

NOWOŚCI

- Wszyscy poszukiwacze PRAWDY, mogą teraz z „elfepa" firmy Be (ftp.be.com) ściągnąć najnowszy update do ichniego systemu BeOS-a. Linuks może i robi furorę, ale chyba i jemu przyda się odrobina konkurencji.
- Mamy już sprawdzoną informację dotyczącą największej jak dotychczas wyprodukowanej kości pamięci. Rekord należy do firmy Viking Components, a nasz chip ma 1 GB pojemności.
- Wiemy już na pewno, że przed sekundką AMD wypuścił na rynek Athlona z zegarkiem 700 MHz - niezły budzik.
- Intel ogłosił denazyfikację - tym razem dotyczy ona modelu Merced (procesora dedykowanego dużym stacjom roboczym, który ma się ukazać na początku roku 2000). Od teraz mówcie na niego Itanium.

Liczba sprzedanych egzemplarzy „Broken Sword" osiągnęła milion, ale Charles Cecil nie zamierza spocząć na laurach. Zaniepokojony tym, że przygodówki „wskaż i kliknij" zabrnęły w ślepy zaułek, poświęcił sporo czasu na opracowanie nowej historii...

CHARLES CECIL

ROZMAWIAŁ: OWAIN BENNALLACK

A więc, Charlesie, jak wypoczywałeś po skończeniu gry „Broken Sword 2"?
Odpowiadając na e-maile od fanów domagających się „Broken Sword 3"! [Śmiech]. Usiłowaliśmy także określić, jaki kierunek nadać grom przygodowych.

Czyżbyś więc zaczął teoretyzować na temat gier, zamiast je projektować?
Pracowaliśmy również nad grą pod tytułem „In Cold Blood". Jest to gra fabularna, ale eksploracja przy użyciu myszki została zastąpiona akcją i strzelaniem do ludzi.

Zakładam jednak, że strzelanie do ludzi nie jest wynikiem Twoich długich i głębokich przemyśleń?
Nie, nie! Uważam, że przygodówki „wskaż i kliknij" umarły, ale w przyszłości chcemy powrócić do idei liniowej, pozbawionej agresji gry, gdzie najważniejsza jest fabuła. Być może będzie osadzona w świecie „Broken Sword". Od dawna zastanawiamy się, jak to zrobić, ale jest to jeszcze kwestią czasu.

Twierdzisz, że gry „wskaż i kliknij" umarły, ale najlepsze z nich, jak na przykład „Monkey Island 3", otrzymały znakomite recenzje. A niektóre, jak na przykład „Myst", „Riven" oraz – może zabrzmi to śmiesznie – „Deer Hunter", sprzedały się w imponujących nakładach. Może to raczej same gry, a nie interfejs, są winne tej sytuacji?
To trudna kwestia. „Myst" i „Riven" – to prawdziwe pełne zagadek perły. Wiele możemy się z nich nauczyć – nieco mniej z „Deer Huntera" – ale ja, wraz z kolegami z Revolution, zdecydowanie chcemy trzymać się z daleka od perspektywy pierwszej osoby.

Dlaczego?
Subiektywny punkt widzenia wydaje się lepszy. Kiedy patrzymy na bohatera, łatwiej poczuć z nim więź. Takie gry, jak „Half-Life" na krótką metę dają dużo satysfakcji, ale trudniej osnuć wokół nich frapującą historię. W pierwszej osobie gracz i kierowana przez niego postać to jedno. Nie możemy stać się nikim innym.

Czy Twoim zdaniem producenci filmowi również doszli do podobnych wniosków, czy też chodziło o to, że perspektywa pierwszej osoby często dezorientowała widza?
Usytuowanie kamery to jeszcze inny problem. Przy dostępnym dzisiaj sprzęcie, musimy poważnie zastanawiać się nad sposobem wykorzystania kamery. Znany z „Tomb Raidera" system umieszczania kamery za głową bohatera i utrzymywanie jej z dala od ścian wydaje się dzisiaj już nieco prymitywny.

Czyżby więc nadszedł taki dzień, że firmy zajmujące się produkcją gier będą potrzebowały odpowiednika reżysera?
Tak sądzę. Jednak kamera zawsze będzie musiała być zintegrowana z samą rozgrywką. Zaletą umieszczenia kamery za głową bohatera jest to, że gracz widzi to samo, co sterowana przez niego postać.

Czy twórcy gier mogą nauczyć się czegoś od hollywoodzkich producentów?
Wygląda na to, że mamy o wiele więcej wspólnego z filmem niż z jakimkolwiek innym medium. Musimy jednak pamiętać, że Hollywood nie musi dbać o grywalność.

A co według Ciebie naprawdę oznacza słowo „grywalność"?
Moim zdaniem interaktywne doświadczenie związane z grą – brzmi to zapewne nieco pretensjonalnie – można podzielić na trzy kategorie. Po pierwsze, atrakcyjność – grafika i dźwięk. Po drugie, sposób prowadzenia rozgrywki – interfejs i zasady obowiązujące w świecie gry oraz sposób, w jaki informacja przepływa do świata gry i powraca do gracza. Trzecim elementem jest fabuła. Ta ujawnia się dopiero w dłuższej perspektywie, ale może sta-



„Mieliśmy do czynienia z wieloma grami, które potrafiły wywołać nieprawdopodobne napięcie i strach, ale niewiele potrafiło przekazać miłość."

[redacted]

nowić motor napędowy gry. Drugi element – rozgrywka, występuje jedynie w grach. Ale w przypadku pierwszego i trzeciego, możemy wiele nauczyć się z filmów. Interaktywne doświadczenie związane z grą jest wypadkową wszystkich tych elementów. Jeżeli dwa są dobrze zaimplementowane, ale brakuje trzeciego, produkt po prostu jest kiepski.

Czy trzeci element – fabuła – powinien wdzierać się do innych gatunków, gdzie dotąd go pomijano? Może dałoby się zrobić futbolówkę z fabułą?
[Śmiech] Zakładam, że grając w futbolówkę podążamy jakąś ścieżką fabularną, chociażby śledząc poczynania zawodników. W ten sposób kreujemy naszą własną fabułę. Sama gra nie musi opowiadać jakiejś historii – jednak musi być obecny jakiś jej ślad. A co by się stało, gdybyśmy w futbolówce zawarli elementy prywatnego życia zawodników? Gracz sypiający z żoną swojego kolegi z reprezentacji, mógłby wprowadzić zupełnie nowy rodzaj dramatyzmu.

A co z RPG, gdzie gracz sam wybiera swoją drogę?
W grach RPG fabuła wyraźnie cierpi. Jeżeli tracimy kontrolę nad poczynaniami zawodnika, tracimy kontrolę nad fabułą. A wtedy nie da się opowiedzieć jakiejś spójnej, precyzyjnie zaprojektowanej historii.

Hollywood, powieści, telewizja, komiksy, ■ nawet facet w pubie, wszyscy snują opowieści. Trudno jednak znaleźć coś, co będzie w pełni interaktywne. Czy to w ogóle możliwe?
Wydaje mi się, że tak – tylko nie wiem jak tego dokonać. Prawdopodobnie konieczne byłoby zastosowanie niemal nieskończonej liczby punktów wyjścia. Gracz podążałby tym wątkiem i albo nigdzie by nie doszedł, albo rozwijałby całą fabułę. Musimy dopiero stworzyć system opowiadania historii.

Ale przecież zaprezentowanie nieskończonej liczby opowieści jest niemożliwe?
Oczywiście. Dlatego musimy znaleźć sposób generowania różnych wątków wewnątrz świata gry. Musimy sprawić, aby fabuła ewoluowała wraz z kolejnymi wyborami dokonywanymi przez gracza.

Czy tryb multi–player stanowi rozwiązanie tego problemu? Jeżeli zbierzesz razem dziesięć osób, to po jakimś czasie będziesz miał dziesięć różnych opowieści.
Problem z trybem multi–player polega na tym, że musimy żyć z fantazjami innych. Moją fantazją w „Diablo" mogłoby być eksplorowanie podziemi, podczas gdy celem kogoś innego jest zabicie jak największej liczby graczy, w tym mnie!

Która opowieść jest Twoją ulubioną?
Chyba „Casablanca". Moim zdaniem ma wszystko – mnóstwo akcji, ogromne emocje, miłość, pijaństwo, rozwiązłość. Lubię też „Poszukiwaczy Zaginionej Arki"... „Casablanca" to interesujący przykład. Mówi się, że scenarzyści – oraz aktorzy – nie wiedzieli jak rozwinie się fabuła, dopóki nie nakręcili dwóch trzecich materiału zdjęciowego! Zaletą pracy nad grami jest to, że ostateczna wersja scenariusza zatwierdzana jest na samym końcu. Robienie filmu zaczyna się od filmowania aktorów. Dopiero później można stwierdzić na ile dobry jest scenariusz – weźmy na przykład „Mroczne Widmo". A w przypadku gier do samego końca można majstrować przy dialogach i scenariuszu. Wadą produkcji gier jest to, że w przypadku filmów reżyser ogląda to, co rejestruje kamera i widzi dokładnie to, co widzowie zobaczą na ekranach, podczas gdy w grach na obejrzenie każdej zmiany trzeba poczekać. Poza tym, nigdy nie ma się pewności, co uczyni gracz.

Albo co sobie pomyśli... Intryga „Casablanki" zawsze wydawała mi się za bardzo zagmatwana.
Jeszcze jedną zaletą jest to, że zawsze można podjąć zagubiony wątek dzięki pomocy innych postaci.

No tak, kiedy jednak pogubimy się w połowie filmu, światła nie zapalają się i wszystko nie zostaje wstrzymane na dwie godziny. W grze przygodowej można zagubić się na całe wieki.
Ale to przecież też należy do fabuły! Odrobina frustracji również może okazać się frapująca. Chcesz dowiedzieć co kryje się za następnym rogiem tak bardzo, że pokonasz wszelkie przeszkody.

Ale jak sprawić, aby te przeszkody stanowiły jednakowe wyzwanie dla każdego?
Jest to trudne. W przypadku graficznych przygodówek większość firm – chociaż mam nadzieję, że nie Revolution – wymyśla coraz bardziej zagmatwane zagadki. Strażnik stoi Ci na drodze, a Ty przypadkiem masz przy sobie pieprz, więc sypiesz mu nim w oczy i ten gubi okulary. A tak naprawdę większość zagadek jest o wiele bardziej idiotyczna, nieprawdaż?

Jakie jest więc wyjście ■ tej sytuacji?
Gracz musi mieć możliwość eksplorowania świata w swoim własnym tempie i odkrywać kolejne poszlaki, aż w końcu będzie musiał rozwiązać tajemnicę. Jednak wielu graczy nie lubi jak im się pomaga, więc to wsparcie musi być niezwykle subtelne. Za jakieś pięć lat będę mógł prawdopodobnie przedstawić kolejny etap w rozwoju gier przygodowych. Czy wiesz, co to może być? To miłość. Mieliśmy do czynienia z wieloma grami – „Half–Life" jest jednym z ostatnich przykładów, które potrafiły wywołać nieprawdopodobne napięcie i strach, ale nie była w stanie przekazać miłość.

Czy można to osiągnąć w pięć lat?
O, tak. Nie ulega wątpliwości.

Czy będzie to wynikiem rozwoju technologicznego czy też nowych technik tworzenia fabuły, nad którymi pracujesz?
Uważam, że gdyby technologia stanęła w miejscu na pięć lat, i tak byśmy tego dokonali. Mimo to, chociaż przykro to mówić producentowi oprogramowania, sprzęt znacznie wyprzedził kreatywność. Teoretyzowanie na temat gier jest interesujące, gdyż możemy posuwać się skokami, ■ nie drobnymi kroczkami. Jak wiele mieliśmy już klonów „Resident Evil" czy „Command & Conquer"? Ważne jest zrozumienie, co leży u podstaw dobrej gry.

Nawet jeżeli oznacza to odejście od tworzenia gier i jedynie myślenie o tym, jak powinny wyglądać?
No cóż w tym również kryje się niebezpieczeństwo. Interaktywne filmy narodziły się gdyż szefowie dużych amerykańskich firm wstydzili się tego, że robią gry i chcieli stać się częścią Hollywoodu. Byli święcie przekonani, że gracze zgodzą się z nimi – sądzili, że my też chcemy oglądać filmy. Jak widać, pomylili się.

Czy kiedykolwiek żałowałeś, że nie zabrałeś się za poprawianie gier wyścigowych?
[Śmiech] Byłoby mi o wiele łatwiej! Uważam jednak, że przyszłość należy do gier z fabułą. Ludzie lubią śledzić ciekawe opowieści. Na razie nie wiąże się to z ogromnymi korzyściami finansowymi, ale interaktywne opowieści są dla mnie o wiele bardziej interesujące.

WYOBRAŹ SOBIE...

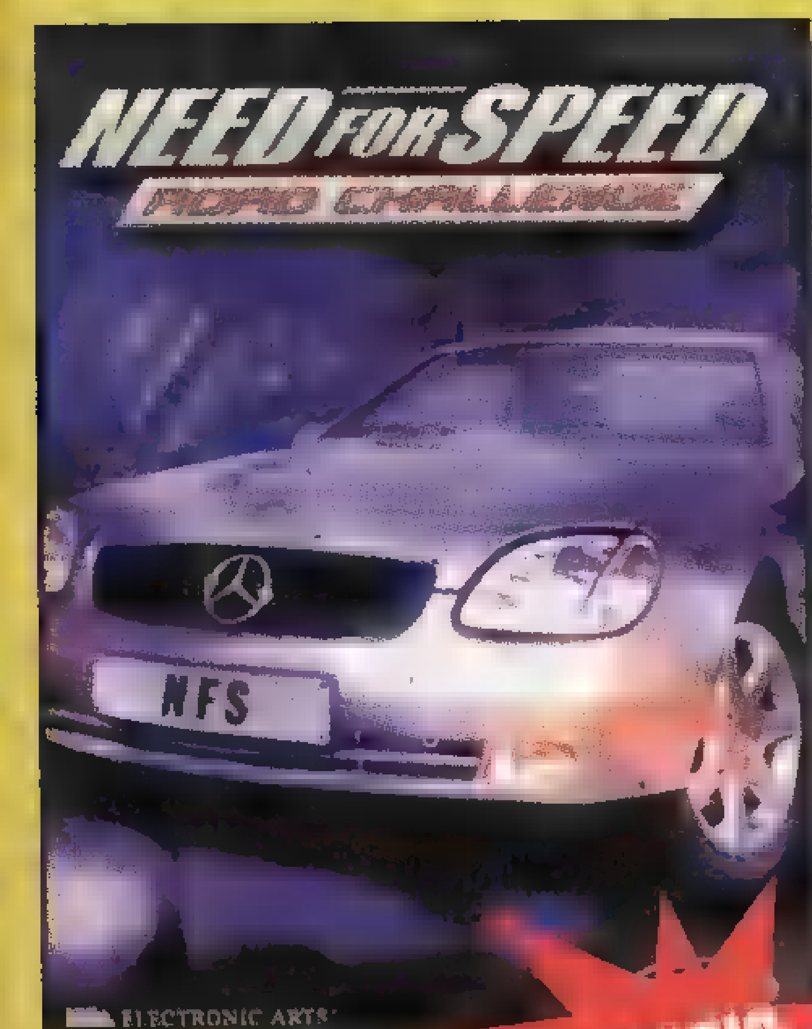
Mroczne Widmo

Charles Cecil poświęcił wiele czasu na studiowanie technik fabularnych udoskonalonych w Hollywoodzie. Czy więc niepokoi go wiadomość, że Sony Playstation 2 zainspirowała George'a Lucasa i Stevena Spielberga do zainteresowania się produkcją gier?
„Absolutnie nie. Obaj są mistrzami w swoim fachu, ale niekoniecznie w moim", mówi Cecil. „Popatrzcie na Douglasa Adamsa. Jest on utalentowanym powieściopisarzem i autorem słuchowisk radiowych oraz przedstawień telewizyjnych. Kiedy jednak postanowił pójść w innym kierunku tworząc grę „Starship Titanic", nie odniósł sukcesu komercyjnego. Albo popatrz na „EVE" – multimedialny CD–ROM Petera Gabriela".

Chyba sobie odpuszczę.
„No właśnie. Nie da się maksymalnie wykorzystać swoich talentów w każdym medium. George Lucas i Steven Spielberg mogą okazać się prawdziwymi dynamitami na rynku interaktywnej rozrywki, ale nie można tego zakładać tylko dlatego, że są filmowymi geniuszami".

WYBIERZ GRĘ
PROMOCJA PRENUMERATY

Każdy kto do końca listopada zamówi w redakcji roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę** komputerową na PC! Możesz wybrać jeden dowolny tytuł z **12 zamieszczonych** poniżej gier.



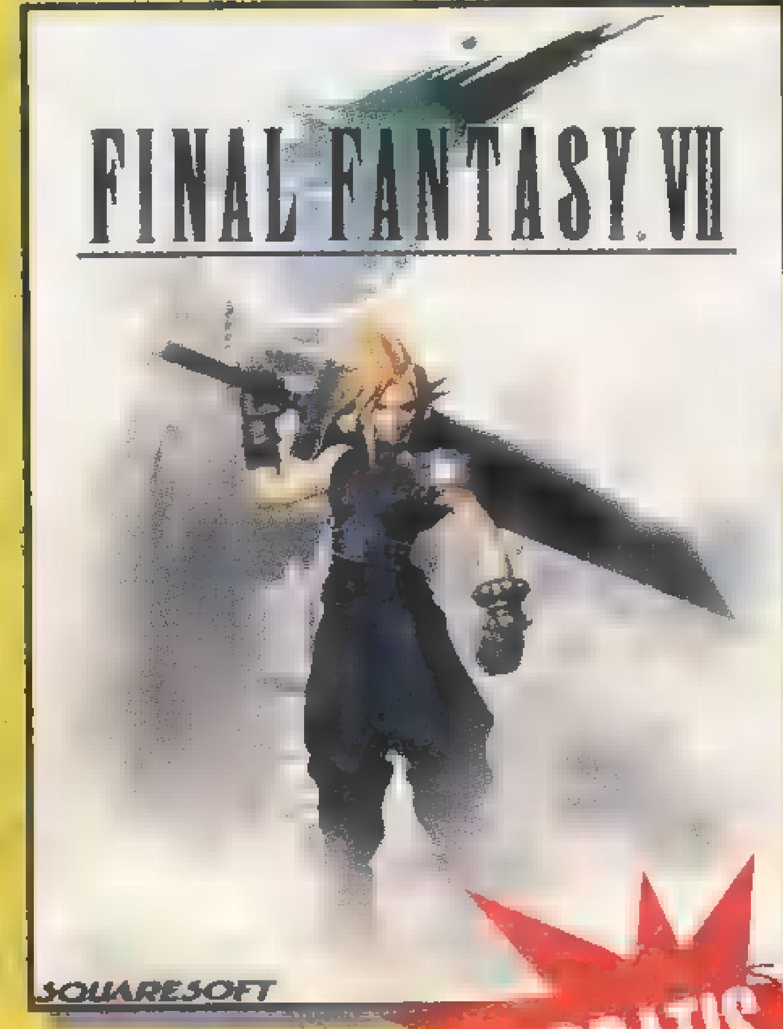
GRATIS
NFS 4



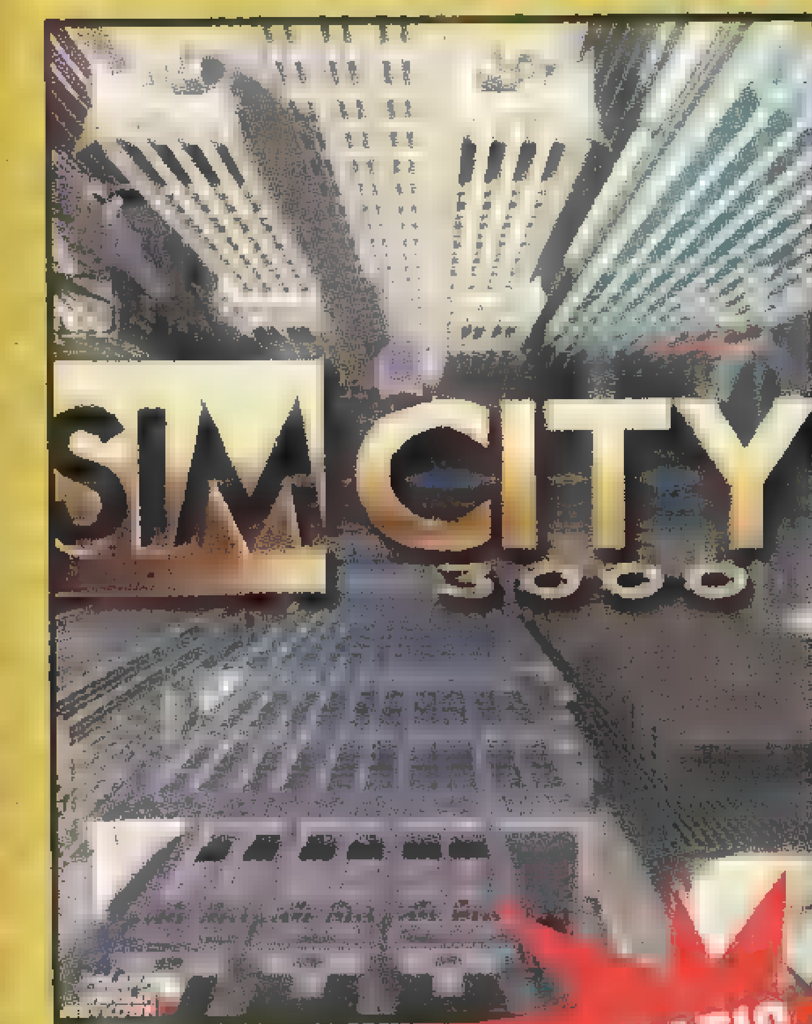
GRATIS
TIBERIAN SUN



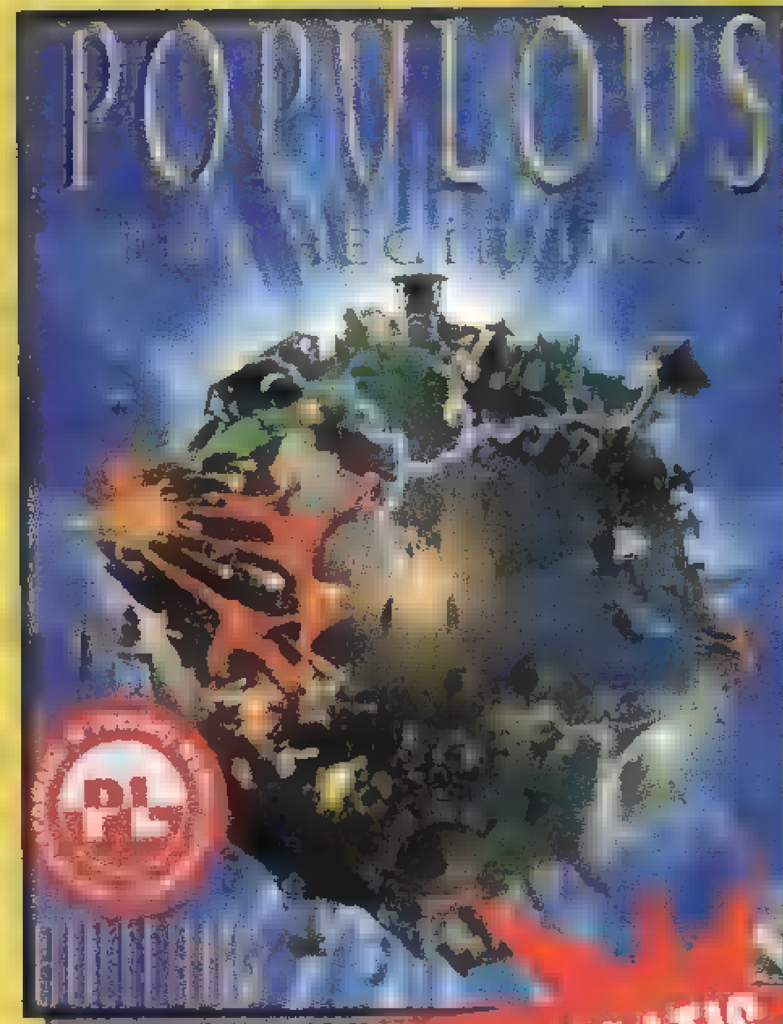
GRATIS
COMMANDOS



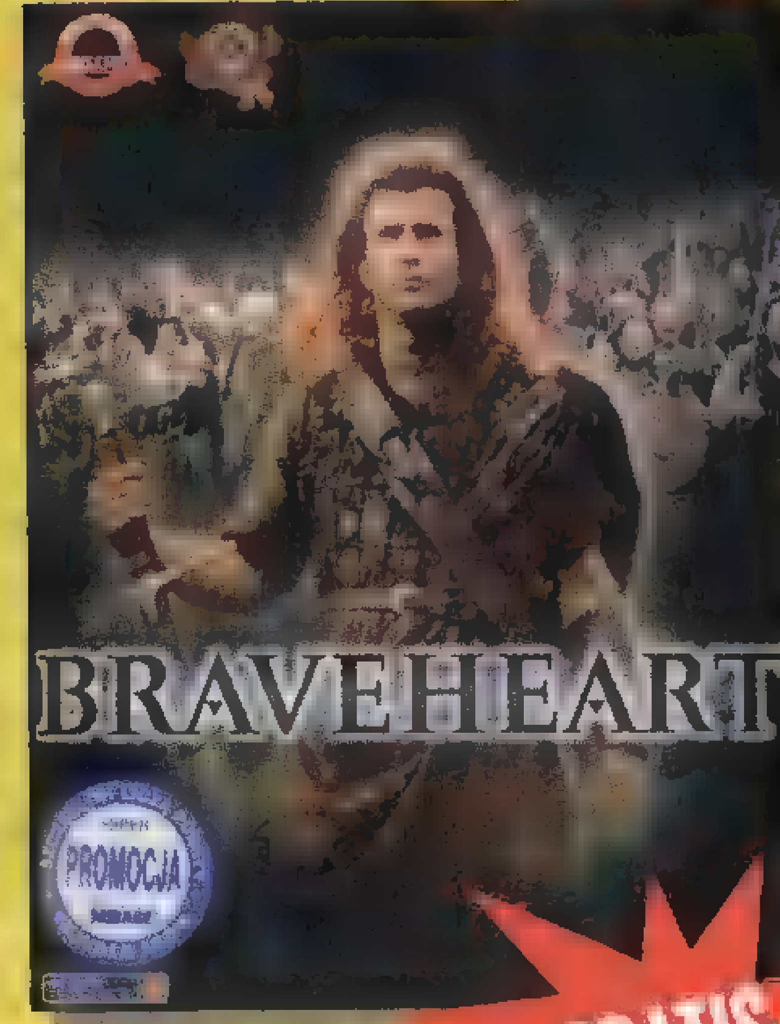
GRATIS
FINAL FANTASY VII



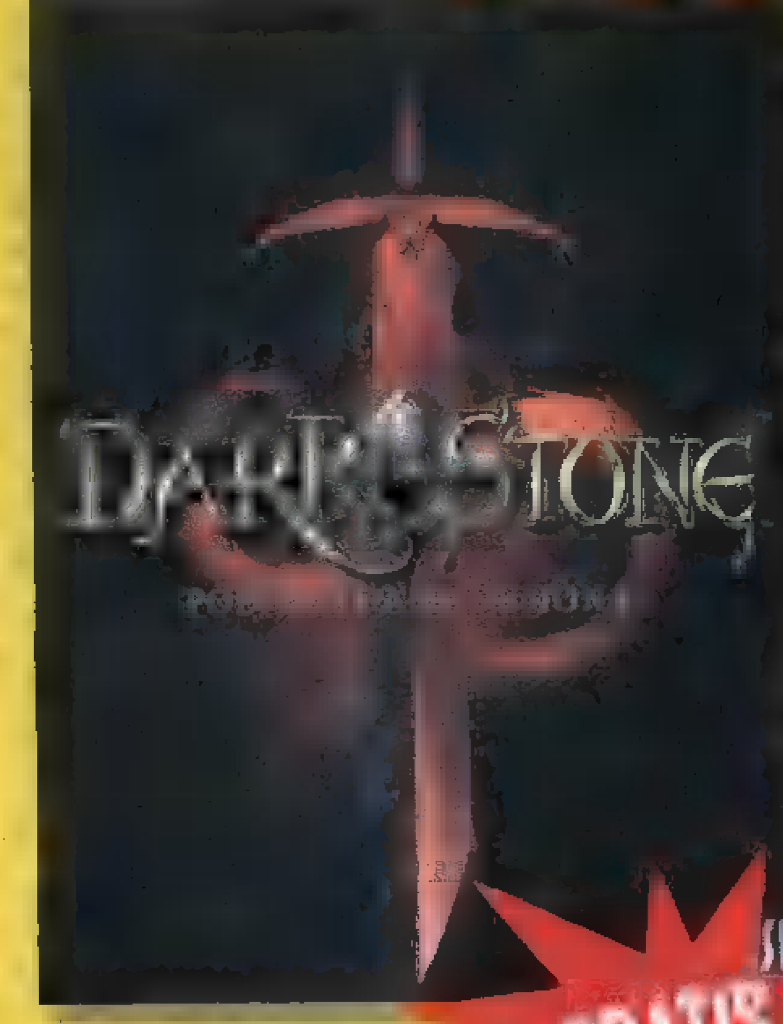
GRATIS
SIM CITY 3000



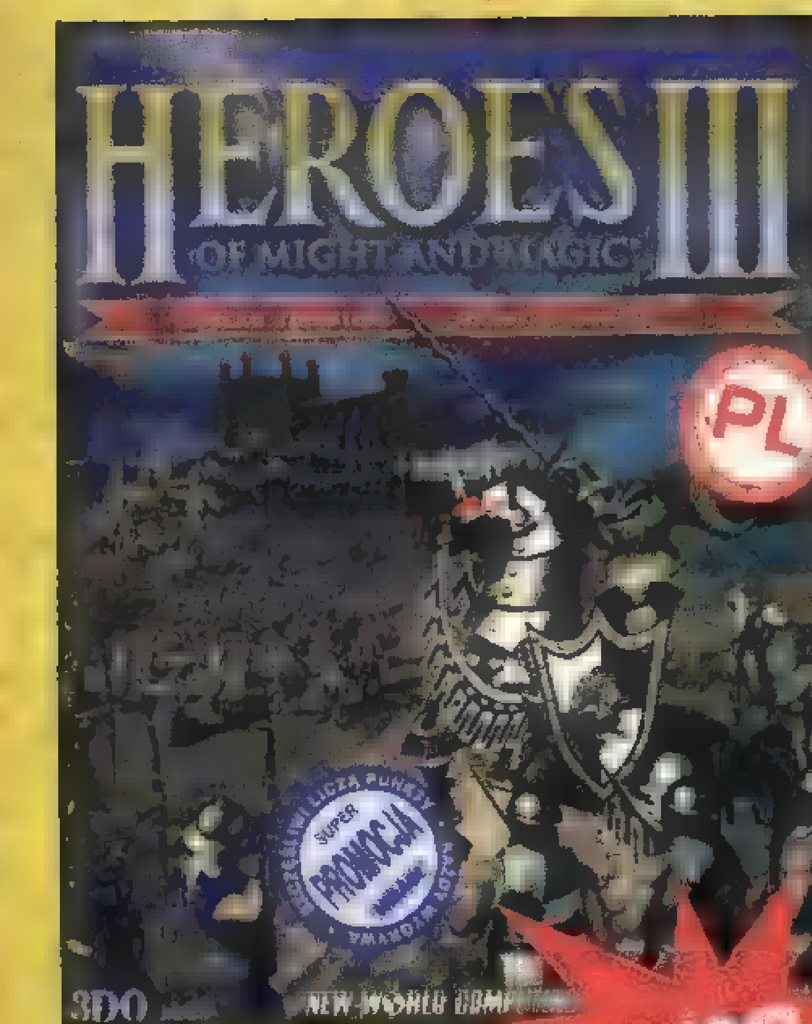
GRATIS
POPULOUS 3



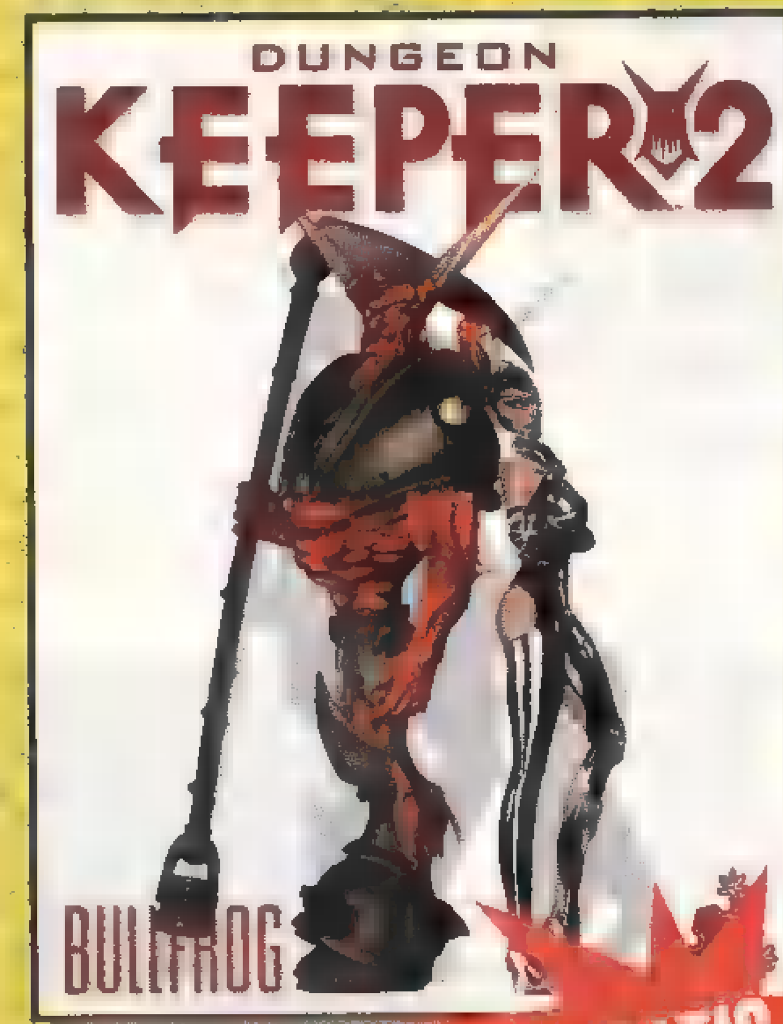
GRATIS
BRAVEHEART



GRATIS
DARKSTONE



GRATIS
HEROES M&M 3



GRATIS
DUNGEON KEEPER 2



GRATIS
MORTYR



GRATIS
SYSTEM SHOCK 2

Jak zamawiać. *Koszt rocznej prenumeraty wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 130,00 zł. Taką kwotę należy przesłać na adres redakcji przekazem pocztowym. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego, wypełnić standardowy blankiet (czerwony) na przekaz pieniężny, a na jego odwrocie, w miejscu na korespondencję, należy napisać drukowanymi literami, czego dotyczy wpłata — w tym wypadku np. prenumerata „GK CD" od numeru 12/99, zamawiam grę „Final Fantasy VII", adres zamawiającego.* ***Uwaga!*** *Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 45 dni i nadana zostanie oddzielnie.* ***Adres redakcji:*** *Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.*

NIE ZWLEKAJ! WAZNE DO 30.11.99

NIE PRZEGAP! GRA CZEKA NA CIEBIE!

PORADY & TIPSY

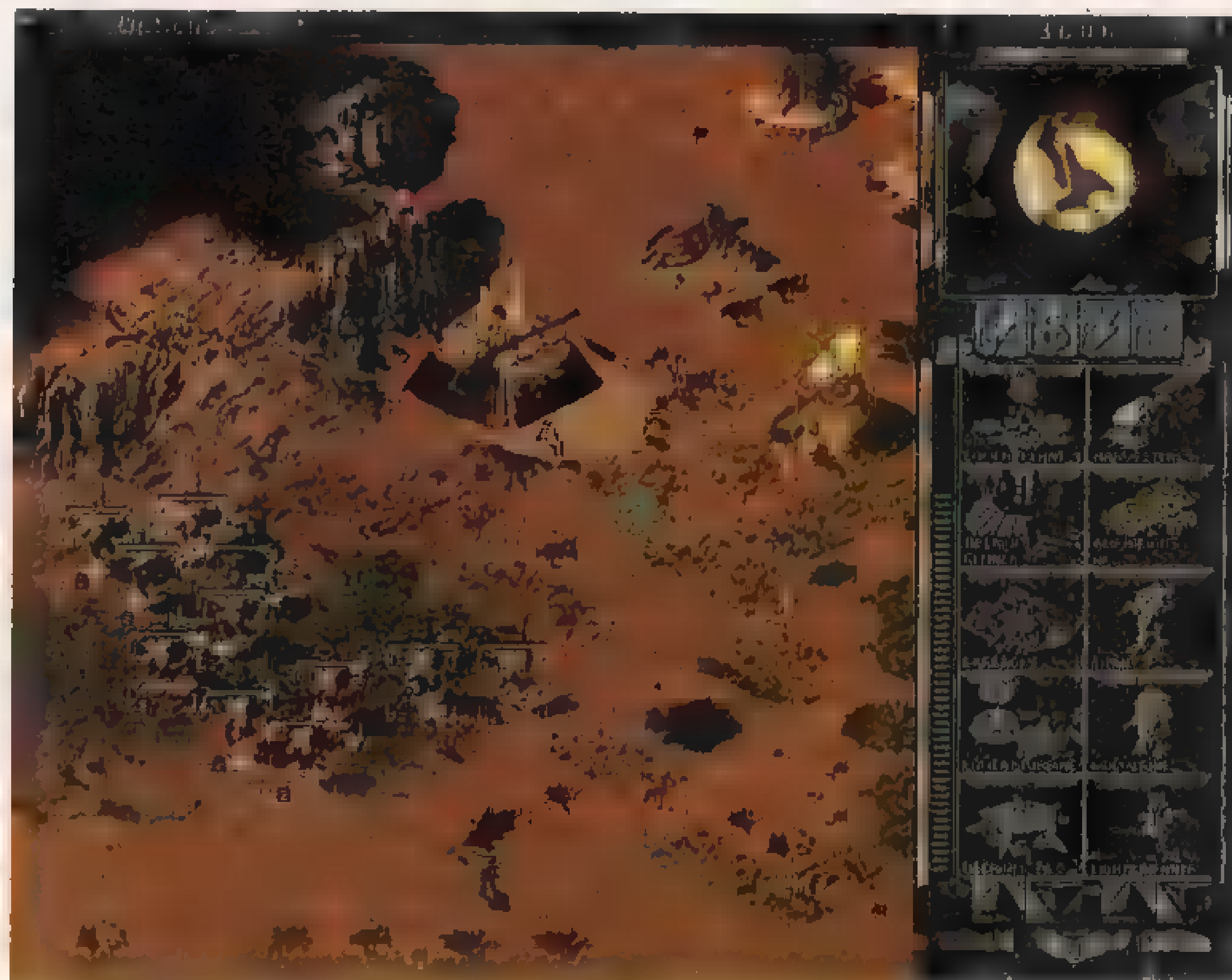
OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA GK #9/99 ■ WERDYKT 92%

CZĘŚĆ PIERWSZA

C&C: TIBERIAN SUN

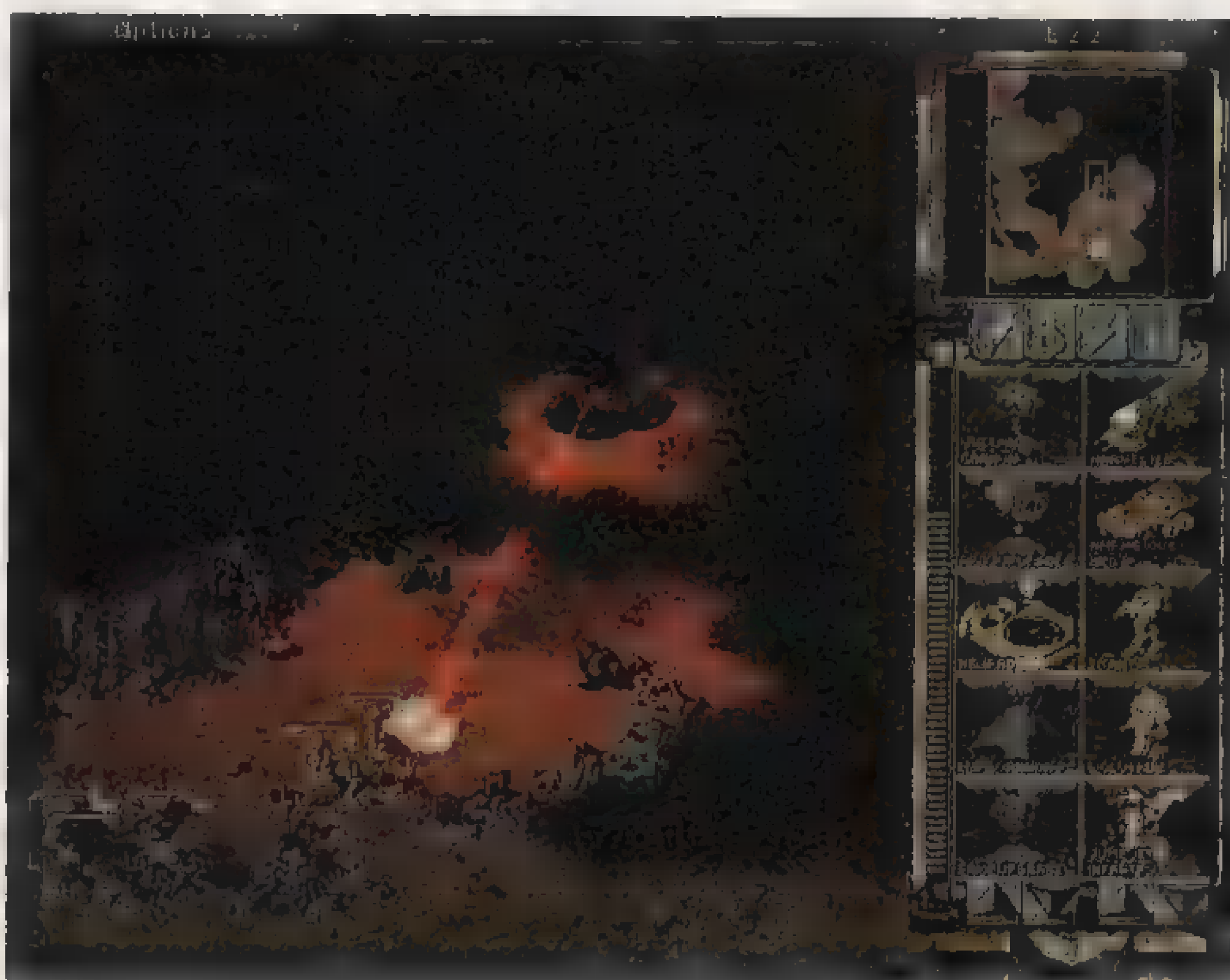
Gdy zachód słońca okaże się ostatnim w Twym życiu, a fosforyzujące pole tiberium będzie odciśniętym na soczewce śladem dawnego istnienia, to już wiesz, że nadszedł czas, by wreszcie zjeść kolację i położyć się do wyrka. Albo sięgnąć po porady...



Witajcie, dzielni i wspaniali, żądni sławy i zaszczytów. GDI da Wam szansę zostania bohaterem tej części ludzkości, która po Wielkim Kataklizmie postanowiła pozostać przy dziedzictwie wieków i za wszelką cenę chce zniszczyć Kane'a - degenerata przewodzącego bractwu NOD. GDI stworzono właśnie po to, by zatrzymać postęp kohort zła. ONZ się nie sprawdził (a nie mówiłem!), a tłumienie konfliktów o małym natężeniu pozostawiono właśnie GDI. Czyli... nam.

OBÓZ

Bez niego nie ukończysz misji, w których dowództwo zleca całkowite zniszczenie sił NOD. Należy go zlokalizować w bezpośrednim sąsiedztwie złóż tiberium, lub tam, gdzie możliwy jest szybki transport dóbr. Podstawą bazy jest Construction Yard, warsztat, w którym powstają podzespoły pozwalające tworzyć inne budowle. Jego ochrona jest w pierwszych 8 misjach podstawowym celem Twojego działania, ZAWSZE przeważającym nad zleceniami gen. Salomona. Drugim obiektem, który musi koniecznie stanąć jest Elektrownia. Dopiero po niej czas na Rafinerię. Teraz musisz podjąć trudną decyzję - najczęściej stać Cię na drugą Rafinerię, lecz nie wiesz czy przeciwnik wjedzie do Ciebie, w momencie gdy będziesz czekał na efekty działania dwóch żniwiarek. Generalnie rządzi zasada głosząca, że im dalsza misja, tym szybciej wróg Cię odnajdzie i zareaguje. Druga Rafineria jest niezbędna przy misjach, w których zaczynamy grać na wyniszczenie. Szybko tworzymy Baraki i... stawiamy natychmiast fabrykę sprzętu ciężkiego. Piechota spełnia tutaj rolę pomocniczą - główny wysiłek zbrojny weźmie na siebie właśnie armia ze stali. W tym momencie musimy zabezpieczyć naszą bazę środkami obrony biernej - proponuję wieżyczki wyposażone w działka lub (w dalszej części gry) wyrzutnie rakiet przeciwpancernych. NOD potrafi ryć pod ziemią tunele, z których wychodzą transportowani specjalnymi pojazdami piechurzy. Aby uniemożliwić im to niecne dzieło, wystarczy pobudować bazę na betonowych płytach (nie są dostępne od początku rozgrywki!). W miarę rozwoju sytuacji będziesz mógł wspierać obronę wyrzutniami przeciwlotniczymi i rakietowymi. Użycie murów jest uwarunkowane miejscem, w którym stoi baza. Same mury nie uchronią obiektu przed zniszczeniem - trzymaj odwód lub stawiaj wieżyczki. Jedyna forma aktywna murów - Firestorm Wall uwarunkowana jest zasilaniem energetycznym, więc traktować je trzeba posiłkowo. Struktura zabudowy powinna być luźna - od piątej misji NOD dysponuje wyrzutniami rakietowymi, które mają duże pole rażenia. Jedno trafienie potrafi wyeliminować nawet kilka budynków. Należy cały czas pamiętać o ustawieniu budynków, tak by aktualna produkcja nie musiała przechodzić przez całą bazę, lub, nie daj Boże, nie miała drogi przejścia. Warto



ZABUDOWA

Oto najistotniejsze dla naszego zwycięstwa konstrukcje. Przyjrzyj się im uważnie... od nich (i Twej taktyki) zależy zwycięstwo. Ze względów oczywistych pomijamy Construction Yard - to serce.

GDI Power Plant
Elektrownia dostarcza mocy i pozwala na normalną produkcję. Systemy obronne także funkcjonują tylko dzięki niej. Obok Construction Yardu warto zwrócić na nią specjalną uwagę.



GDI Barracks
Podstawa armii - tutaj rekrutujemy piechotę. Dopiero po postawieniu tego obiektu możemy stworzyć fabrykę sprzętu ciężkiego.







Oto świat GDI. Wielkie konstrukcje, zdeterminowani faceci w żółtych ciuszkach i... przeklęci czerwoni. Upsss... zapachniało polityką.

wskazywać miejsce „parkingowe" (Ctrl+Alt+Lewa Mysz), co daje nam chwilę spokoju przy reorganizowaniu ataku. Baza jest trzonem naszej obrony i zapleczem natarcia. Bez niej nie zdziałasz we „frontowych" misjach nic. Dbaj o nią - od tego zależy Twoje zwycięstwo.

TAKTYKA

GDI posiada przebogaty zasób uzbrojenia pozwalający nam na zmierzenie się z mięczakami NOD. Teraz pokażę Wam, jak z niego korzystać. To tylko kilka schematów, ale niemal zawsze one skutkują (co nie najlepiej świadczy o AI programu).

I. ORDRE DE BATAILLE

Podstawową masą uderzeniową jest piechota. GDI posiada kilka typów piechurów. Uzbrojeni w lekką broń lub eksplodujące dyski tworzą trzon naszych sił w pierwszych misjach. Ich zastosowanie ma sens dopiero w grupach po 10-15 jednostek ze wsparciem 3-4 lekarzy, na bieżąco podnoszących nadwątloną kondycję.

Drugą, lecz znacznie ważniejszą kategorią sprzętu bojowego, są pojazdy zmechanizowane, często przypominające klasyczne geary czy mechy. Pierwszym, z którym się spotkamy będzie Wolverine - lekka konstrukcja, doskonała do zwalczenia piechoty. Wyposażenie jej w ciężki karabin maszynowy daje nam doskonałą zabawkę na kilka pierwszych misji. Innym cackiem jest Titan - wyposażony w 120 milimetrowe działo pojazd kroczący. Ma wielką moc bojową, niezły pancerz i w grupie 3-4 pojazdów doskonale sprawdza się w pierwszych etapach gry. Później wystarczy grupować go w liczniejsze jednostki. To podstawowa jednostka naszych sił naziemnych - ma wystarczającą szybkostrzelność (w grupie), by zniszczyć bazę wroga. Jej jedynym minusem jest wrażliwość na ataki z powietrza.

Maszyną łączącą cechy pojazdu lądowego i morskiego jest MLRS (Multi-Launch Rocket System) - pojazd potrafiący poruszać się prawie wszędzie, dzięki zastosowaniu poduszki powietrznej, doskonale wspierając desanty z wody. W grupach po 5-6 sztuk ilość wystrzeliwanych rakiet jest tak duża, że może zatrzymać spore natarcie wroga. Z tego samego powodu jest to idealny obiekt do niszczenia wrażych baz z bezpiecznego dystansu. Jego wielkim minusem są słabe pancerze, co powoduje, że lepiej stosować je wraz z innymi pojazdami.

II. ATAK

Gdy nasi ludzie namierzą wrogą bazę, musimy się tam wybrać większą ekipą i sprowadzić NOD do właściwego poziomu. Poniżej powierzchni gleby...

Do uderzeń montuj dwie-trzy grupy złożone z jednego typu uzbrojenia. Warto tutaj wiązać ze sobą grupy w celu osiągnięcia lepszej skuteczności - polecam zwłaszcza MLRS-y i Titany. Należy jednak wziąć pod uwagę ich różną mobilność i dostęp do poszczególnych terenów. MLRS-y powinny oczyszczać teren, a Titany dobierać się do tzw. „mięcha". Pamiętać należy o zatrzymaniu natarcia w momencie, gdy jakieś 30% naszych sił zaczyna nieźle kopcić. Całą grupę trzeba wtedy szybko wyekspediować do bazy i zaleczyć. Uderzenia jednej grupy wykonujemy na początku, gdy szukamy słabego punktu obrony i na końcu, gdy dobijamy wroga. W innych wypadkach należy działać tylko zespołowo. Uderzenie lotnicze najlepiej przeprowadzać na uderzające siły wroga lub bazę, ale OCZYSZCZONĄ z obrony plot. Wraże wyrzutnie rakiet plot. sieją straszliwe spustoszenie, z tego powodu tylko szybki rajd bombowcami może przynieść doraźny efekt. Może zabrzmi to bluźnierczo, ale „Tiberian Sun" nauczył mnie (przynajmniej w odniesieniu do GDI) ignorancji wobec lotnictwa. Jego moc do największych nie należy i tylko bardzo silne (a więc i kosztowne) uderzenie może przynieść efekt. Siła lotnictwa wyczerpuje się zbyt szybko!

Przy uderzeniach na bazy, zwróć uwagę na maskowanie NOD. Przeciwnik osłania obiekty „mgiełką" i tylko wdepnięcie na nie daje okazję do jego wykrycia. Najlepiej patrzeć którędy nasze jednostki „nie chcą" przejść, jaki rejon omijają i trzymając wciśnięty Ctrl, kazać im pruć w powietrze. W 8/10 przypadkach znajdziesz tam wrażą konstrukcję. Inną metodą jest wykrycie i zniszczenie elektrowni wroga - pole opadnie niczym stare gacie.

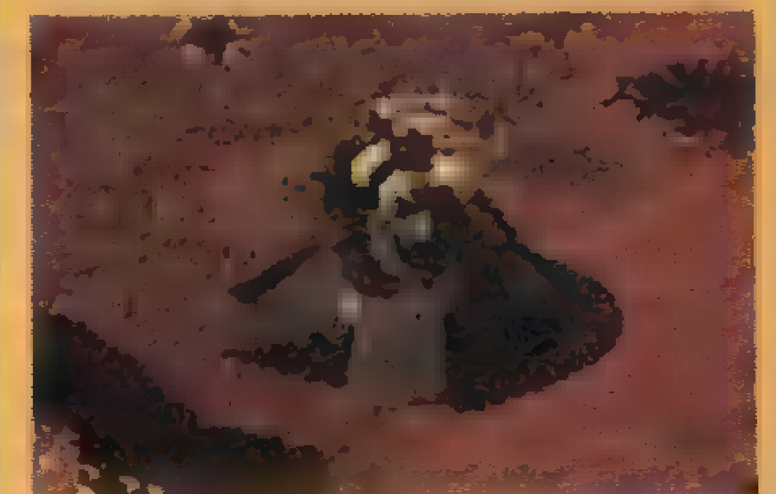
Piechotę wroga warto rozjeżdżać - patent rodem z „Dune". Czasami nie ma sensu się z nimi użerać, a wystarczy byle Tytan, by zrobić z nich tiberianowy dżem. Bazy wroga bronione są przez pojedyncze działa laserowe (Titany mogą rozwalić je z bezpiecznego dystansu) i Obeliski Światła. Te ostatnie niestety są bardzo potężną bronią i dwoma strzałami zamieniają Titana w kupę dymiącego żelaza. Można zniszczyć je z powietrza, lub działać dużymi zgrupowaniami Titanów - na szczęście wróg nie grupuje Obelisków w baterie.

Przy uderzeniach na bazy najistotniejsza jest kolejność zwalczania poszczególnych obiektów, oto ona: Construction Yard, Power Plant lub Advanced Power Plant (Elektrownia), Tiberium Rafinery (Rafineria), struktury wojskowe (Hand Of NOD - baraki, NOD War Factory, Missile Silo) a na końcu całą resztę. Oczywiście doraźnym celem taktycznym jest wyeliminowanie środków obrony wroga, bo ostrzeliwanie elektro-

Tiberium Rafinery
Tutaj żniwiarki przerabiają zbiory na kasę. Mają także pewną pojemność magazynową dla zbiorów, ale i tak musisz postawić silosy. To najważniejszy obiekt gospodarczy w bazie.



Electromagnetic Pulse Canon
Bardzo ciekawa zabawka. Pije energię niczym smok elektryczny. Wystrzeliwuje na odległość pocisk elektromagnetyczny, który blokuje działalność dowolnego obiektu i grupy pojazdów. Ów paraliż trwa nieco i wtedy można dobrać się do dowolnego celu - ważne by był zmechanizowany.



Firestorm Defense Generator
Po wybudowaniu emiterów, tworzy mur ograniczony zapasami energii z pola siłowego. Włączony, działa tylko przez pewien czas, ale nie sforsuje takiej zapory żadna siła. To dość kosztowna zabawka, lecz w momentach kry-



Tratos właśnie zmienił chlebodawcę. Woli żółtych od czerwonych.



zysowych po prostu nieoceniona.



Radar Installation
Konstrukcja nieodzowna dla każdej szanującej się bazy. Podgląda już odsłonięty teren i pozwala zorientować się w posunięciach wroga. Doskonale wspiera system obronny bazy.



GDI War Factory
Yes! Tutaj tworzymy hordy naszych pancernych przyjaciół. Warto umieścić ją w centrum bazy i osłonić wieżyczkami. W dużych bazach można budować nawet dwa tego typu obiekty.



wni pod ogniem Obelisku Światła to samobójstwo.

III. OBRONA

Obrona to połowa sukcesu, bez utrzymania głównej bazy nie zdziałacie nic. Dobrze umocniony punkt wypadowy zagwarantuje nam sukces...

Pierwszym, podstawowym działaniem, mającym na celu utrzymanie się na pozycji jest jej ufortyfikowanie. Od razu możesz zapomnieć o budowie murów i tym podobnych badziewi. Liczy się dynamizm, a nie utykanie pomiędzy własnymi konstrukcjami. Podstawową formą obrony biernej są wieżyczki. Grupuj je w zespoły po 3-6 sztuk i ustawiaj w pobliżu najważniejszych konstrukcji. Obóz powinien mieć przynajmniej 2-3 takie zestawy, a im większa odległość między budowlami, tym więcej pojedynczych punktów ogniowych. Tylko w wyjątkowych przypadkach stawiaj na pojedyncze „wieże" - ciężką sytuację uratują tylko baterie. Warto przed nimi ustawić kilka luźnych płyt, w układzie szachownicy - to opóźni podejście wroga, ale i utrudni kontrę.

Przeciwnik lubi podchodzić pod bazę, dzięki możliwości rycia w ziemi. Wynurza się wtedy albo w pobliżu zewnętrznej linii budynków, lub w centrum. Transportuje grupę piechoty, która bardzo szybko uderza na nasze budynki. Największym niebezpieczeństwem jest użycie przez wroga inżynierów, którzy potrafią przejąć gros obiektów, z Construction Yardem na czele. Jedyną osłoną są właśnie baterie wyposażone w pociski RPG - tylko one potrafią zniszczyć pojazd nim wysypie się z niego ekipa wroga. W pobliżu bazy musi stać zawsze jakaś liczna grupa osłonowa, im więcej działek, tym może być ona słabsza. Ważne jest jej istnienie, bo konkurencja potrafi podjechać w pobliże bazy z działami dalekiego zasięgu i zacząć bezkarnie grzmocić nasze budynki - wtedy tylko szybki wypad da nam powodzenie.

Bazę można bronić dość pasywnie, bo taktyka wroga polega głównie na małych, dezorganizujących wypadach, a przy większych kłopotach grupa lotna powinna zawsze dać sobie radę. Ataki rakietowe? Niestety, nie można ich odeprzeć - musimy po prostu naprawiać uszkodzone konstrukcje.

MISJE

I oto są! Tym razem jako GDI rozpoczniemy naszą krucjatę. Na początku kilka wyjaśnień. Misje 1-4 są na tyle proste, że nie przedstawiałem ich tutaj, gdyż mają charakter instruktażowy i wprowadzają kilka doskonale nam już znanych typów zabudowy. Polecam tabelki przedstawiające najważniejsze z nich. Podczas zabawy warto eksperymentować i... często wykonywać sejwy. Opis misji ma czasami charakter bardzo ogólny, ale powtarzanie wszystkich czynności i tak rozdęłoby ten wielki opis. Myślenie i samodzielność pozostawiam wszystkim fanom „C&C".

MISJA 5

DESTROY RADAR ARRAY

Cel: Zniszcz trzy stacje przesyłowe i główny radar.
Gdy wylądujesz, szybko zacznij odkrywać teren przed sobą. Nie przerażaj się początkową słabością sił. Kluczem do sukcesu jest stopniowe zwiększanie swojego potencjału - po każdym zniszczonym obiekcie otrzymujemy posiłki. Najważniejsze to przejść do centrum i znaleźć sieć dróg. Powinieneś po drodze zniszczyć przynajmniej jeden punkt i zacząć dewastację od odcinka północno-wschodniego, potem ruszaj według ruchu wskazówek zegara. Stopniowe zwiększanie sił i skoncentrowany atak bez trudu zniszczą dość nieruchawe siły NOD.

MISJA 6

RESCUE TRATOS

Cel: Wyciągnij ze szpitala Tratosa, odprowadź go do miejsca, gdzie wyląduje specjalny statek i zniszcz NOD.
Szybka misja. Po wylądowaniu skieruj swe kroki na zachód, aż dojdziesz do asfaltowej autostrady. Po drodze może przyłączyć się do Ciebie dziwne, zmutowane zwierzę. Pęta się bez opieki samo i potrafi wydrzeć wrogowi z gardła ostatnie śniadanie. Uderzaj wzdłuż drogi i ciągle idź naprzód. Gdy dotrzesz do bazy, wykorzystaj szpiona, wysadź w powietrze kawał muru i wieżę - wystarczy potem wbiec do środka bazy. Szpital jest tuż tuż, po sekundzie od jego spenetrowania opuści go Tratos. Teraz nie ma co zgrywać bohatera - wiejemy wzdłuż drogi do punktu, w którym czekają na nas trzy Rosomaki. Zatrzymaj się tutaj i pozwól Tratosowi odlecieć. Bazę załóż w miejscu, w którym wyjdą Twoje siły - przebijanie się Rosomaków nie ma większego sensu, bo czekają na nas nieliche problemy. Spokojnie stwórz bazę, zacznij zbierać tiberium (jest na południe od Ciebie - za Rosomakami) i buduj Titany. Reszta to pestka.

MISJA 7

DESTROY VEGA'S BASE

Cel: Zniszczyć bazę NOD i przejąć piramidę!
Naszym zadaniem w pierwszym rzędzie będzie utrzymanie się na miejscu desantu. Aby tak się stało, musimy jednak podległymi nam siłami odbyć rajd po terenie. Podstawowym celem tej szarży musi być

zniszczenie nieprzyjacielskich wyrzutni rakiet przeciwlotniczych, które dość skutecznie blokują wszelkie wysiłki, mające na celu doprowadzenie naszych transportowców do miejsca lądowania. Wyrzutnie rozłożone są wokół miejsca Twojego postoju, więc najpierw skieruj się na północ, a potem powoli zataczaj koło idąc na południe. Nie wchodź w żadne ulice czy wąwozy. Ostatnią wyrzutnię znajdziesz na lewo od miejsca, z którego rozpoczynałeś grę - złoże tiberium może Cię nieco osłabić, ale pokonanie go z boku - „gęsiego", da odpowiednie rezultaty.

Gdy wreszcie oczyścisz planszę, przylecą nasze transportowce. Szybko załóż bazę tam, gdzie startowałeś i nastaw się na defensywę. Postaraj się jak najszybciej wybudować wieżyczki. Przeciwnik lubi szarżować na Twoje pozycje i może się zdobyć na podziemny rajd do centrum bazy, by inżynierami ją przejąć. Po wybudowaniu fabryki szybko inwestuj w Titany i mając dwa zgrupowania po 5-6 pojazdów, zacznij szarżę przez most na zachodzie. Po tamtej stronie rozpadliny jest piramida, którą należy przejąć inżynierami. Potem wystarczy ją obronić przed kontrą i wyprowadzić cios na południowy-wschód.

MISJA 8
CAPTURE HAMMERFEST BASE

Cel: Znajdź drogę do bazy GDI i odbij ją za pomocą inżynierów. Później zniszcz NOD.

Zadanie proste, choć wygląda początkowo na niewykonalne. Musisz poruszać się kotlinami zapełnionymi wodą. Idź na północ (przed siebie) i zniszcz dwa ścigacze NOD, potem skręć w lewo i znajdź radar. Rozwal go i podejdź do północnej ściany - gdy zaczniesz w nią strzelać, rozleci się. Wejdź na górę i zniszcz most. Obok (po prawej) jest baza NOD - możesz ją nieco uszkodzić. Wróć teraz do punktu, gdzie kotliny rozchodzą się nieco i skręć w prawo. Dojdziesz do miejsca, w którym stoi samotny Obelisk pośrodku morza zamarzniętej wody. Zostaw go w spokoju i przepuść POJEDYNCZO jednostki wzdłuż lewej ściany kanionu. Uff, nad Tobą była baza, którą atakowałeś przed momentem. Teraz skręć w lewo, zniszcz most, pod którym przepływasz i oczyść plażę przed sobą. Podciągnij tutaj Inżynierów, ale przedtem możesz wziąć jeden z pakunków leżących przy pozycji startowej - uleczy to jednostki. Wyjdź na górę i skręć w lewo - jest tutaj mała baza z niewielką osłoną, którą możesz przejąć. Wyprodukuj w barakach NOD 5 cyborgów. Niech na razie zostaną tutaj z inżynierami. MLRS-ami płyń kanałem na północ od bazy, którą zająłeś - po długiej wędrówce wyjdziesz na tyły obiektu, który musisz przejąć. Podciągnij tutaj cyborgi i inżynierów (obiekty NOD możesz sprzedać). Aby wziąć bazę, musisz zniszczyć pętające się tutaj jednostki NOD i przejąć: jedną rafinerię, baraki i fabrykę broni ciężkiej. W barakach wyprodukuj trzech nowych inżynierów i poczekaj aż opadnie osłona z pola elektrycznego - teraz szturmuj



centrum i zajmuj Construction Yard oraz emiter pola. Baza jest Twoja!!! Reszta to pestka - wyprodukuj dwa harwestery i rozpocznij wzmacnianie bazy - po drugiej stronie kanału czeka NOD. Rozwalenie tych durniów to sama przyjemność.

MISJA 9
RETRIEVE DISRUPTER CRYSTALS

Cel: Za wszelką cenę zniszcz pociąg NOD, nim saperzy zdążą odbudować most.

To prosta misja. Pociąg wiozący cenny dla NOD transport czeka przed zniszczonym mostem na efekt pracy drużyny saperskiej. Zgrupuj ludzi w dwa zespoły - piechota i roboty oddzielnie. Nie wsadzaj ludzi do wozów, tylko postępuj za robotami. Okrąż „wysepkę" przed Tobą i zniszcz na niej koszary piechoty. To bardzo istotne dla zabezpieczenia tyłów. Potem wal przed siebie, na południe, ale po kilku chwilach znajdziesz się w przewężeniu zabiezpieczonym przez zespół piechoty i cztery lekkie wozy. Szybko zniszcz sprzęt zmechanizowany, a dopiero potem cyborgi. Potem szybka akcja na zachód (po drodze tylko jeden zamaskowany wóz wroga) i wreszcie możesz dopaść bramę obozu - zniszcz dwa działa laserowe, bramę i szybko skasuj ichnią lokomotywę. Teraz bezstresowo zajmij się eksterminacją wszystkiego co żyje. NOD? A co to jest NOD? Jako następną wybierz misję pierwszą z lewej...



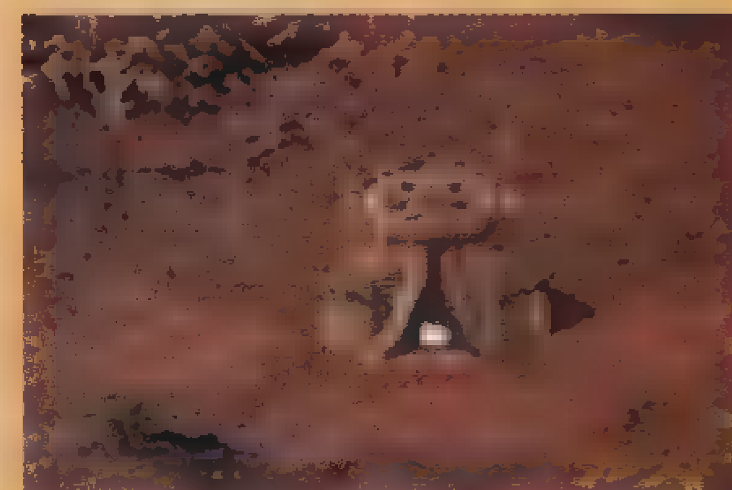
MISJA 10
DESTROY CHEMICAL SUPPLY

Cel: Zniszczyć silosy NOD, zawierające zagrażające życiu planety chemikalia.

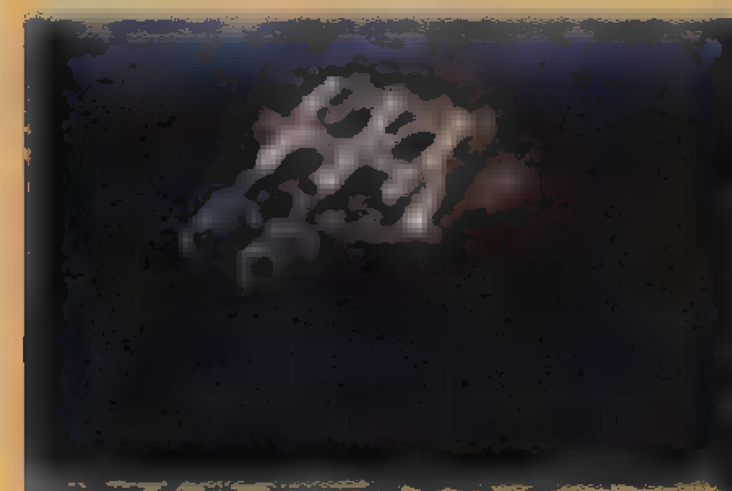
Od samego początku towarzyszą nam zabawki, jakich do tej pory nie mieliśmy zbyt wiele. Disruptery (bo o nich tutaj mowa) są bardzo nowoczesnym sprzętem. Używając tych cacek pamiętaj o tym, że fala uderzeniowa nie rozróżnia celu „swój-obcy" i może się stać przyczyną niezłego zamętu we własnych szeregach. Na samym wstępie przyj ostro na wschód i niszcz wszystkie napotkane patrole NOD - nie powinno być ich zbyt dużo. Gdy skończy się mapa, a teren zacznie podchodzić pod górę rozłóż bazę. Po drodze powinieneś zobaczyć sporo tiberium, więc ze żniwami nie powinno być kłopotu. W międzyczasie załatwisz jeden z wystawionych na Twoje ciosy silosów - oto cele naszej misji. Gdy zdołasz się umocnić, wysyłaj bandy złożone z Titanów na północ - niech trochę poszarpią wroga za wąsy. Jak możesz najszybciej buduj wieżyczki przeciwlotnicze (wróg ma 4-6 lądowisk z maszynami szturmowymi) i te do zwalczania pojazdów naziemnych - nieprzyjaciel lubi „wydrążyć" się tuż przy naszej bazie.

Wreszcie czas na silne uderzenie. Wyskocz dwiema grupami mechów wzdłuż drogi na północ. W zasadzie można ją uznać za oś ataku. Na jej końcu, przy jednym ze wzniesień znajdziesz wyrzutnie rakiet

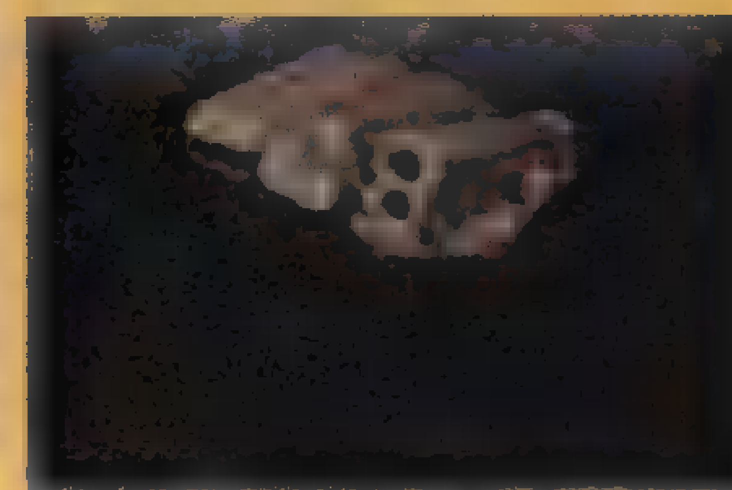
Component Tower
Podstawa do tworzenia wieżyczek obronnych. Warto ustawiać w baterie kilkudziałowe - sama zużywa niewiele energii i jest kompletnie nieprzydatna.



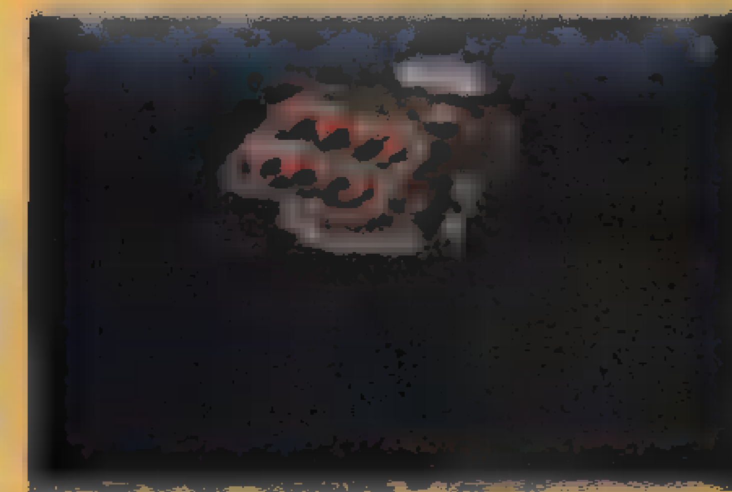
Vulcan Cannon Component
Pierwsza konstrukcja obronna. Doskonała do zwalczania piechoty - tylko w grupie może prowadzić wymianę ognia z pojazdami opancerzonymi.



Rocket Propelled Grenade Controll
Doskonale rozwinięta wieżyczka, zdolna zatrzymać dosłownie każde natarcie z wyjątkiem lotniczego. Cztery sztuki mogą zniszczyć podziemny desantu NOD.



Surface To Air Missile Component
Obrona przeciwlotnicza oprze się właśnie na tym. Wystarczy 4-5 działek na bazę - ich ustawieniem rządzi zasada rozproszenia.



Helipad
Miejsce bazowania i uzupełniania amunicji dla naszych pojazdów latających. Ich obecność nie jest konieczna w liczbie równej samolotom, ale do przeładowa-

nia rakiet jest niezbędne.



Gdi Tech Centre
To klucz do tworzenia ultranowoczesnych konstrukcji. Dzięki niemu będziesz mógł tworzyć niespodzianki, zdolne zaskoczyć NOD. Buduj tak szybko, jak tylko możesz.



Service Depot
Stacja naprawcza dla jednostek zmechanizowanych. W dużej bazie powinny być dwa takie obiekty. Ludzie z Westwood postarali się, by działały bezbłędnie - jeśli wskażesz je grupie, jednostki ustawią się grzecznie w kolejce. Budować zawsze i wszędzie - oszczędzamy kasę na nowych pojazdach.



chemicznych (zresztą powinieneś odczuć ich obecność - NOD lubi ostrzeliwać Twoją bazę). Do ukończenia tej misji wystarczy wybudować dwie-trzy grupy i udzieliwszy im wsparcia w postaci hovercraftów z wyrzutniami pocisków rakietowych (MLRS) po prostu szarżuj i wracaj by uzupełnić energię.

MISJA 11
DESTROY CHEMICAL MISSILE PLANT

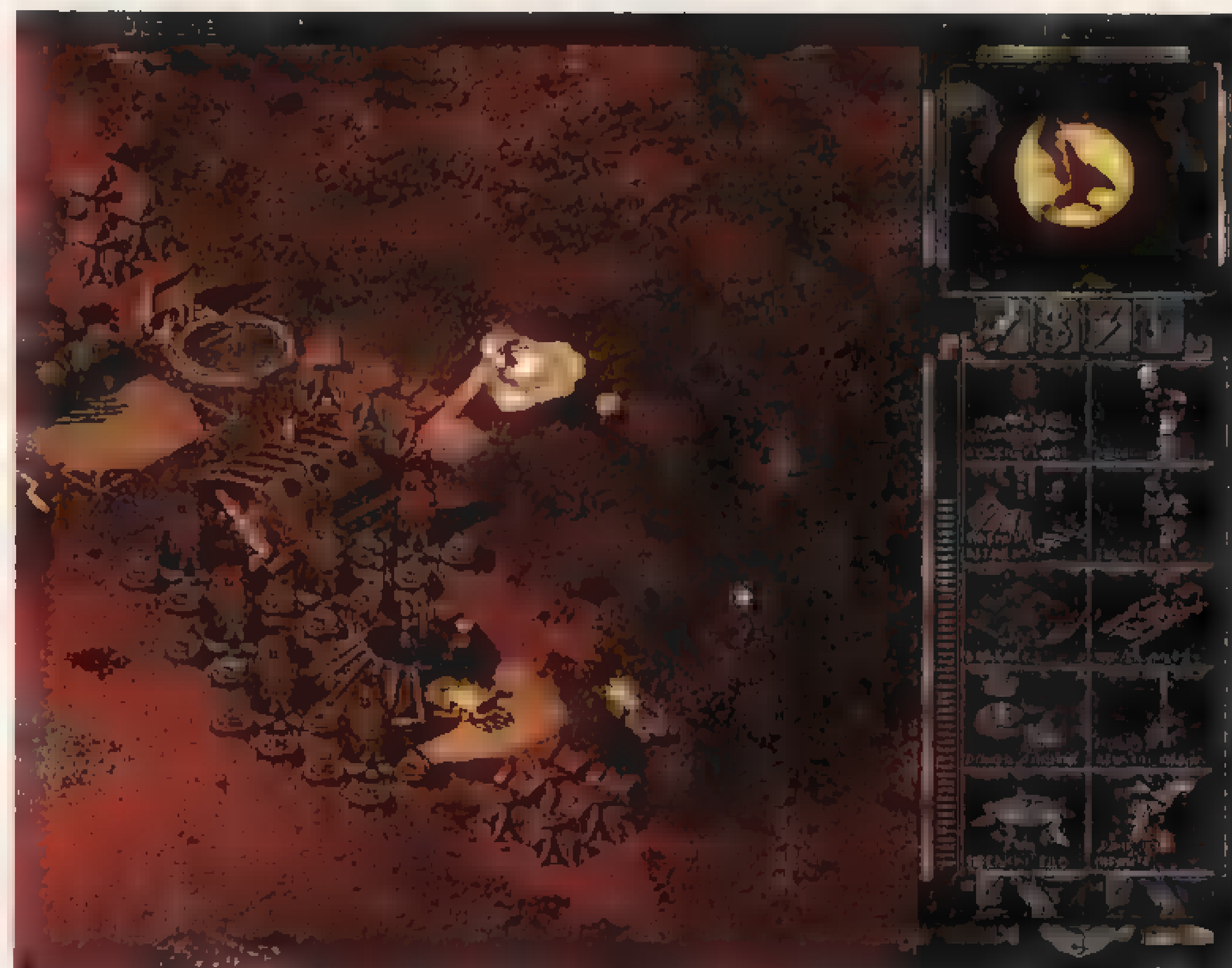
Cel: Zniszcz za wszelką cenę silosy z rakietami chemicznymi, potem wyeliminuj resztę sił wroga.
Przeprowadź podległe Ci oddziały na wschód, siły NOD są tutaj reprezentowane symbolicznie, ale nie daj się zwieść i nie szarżuj - najpierw postaw bazę. Zbuduj ją na zachodzie, w pierwszej „dolince", w jaką wejdą Twoje siły. Stąd będzie niedaleko do złóż. Ochraniaj na początku bazę. Przeciwnik ma swoje „rylce" i lubi wjeżdżać do nas nieproszony. Baza NOD jest ukryta na wschodzie, wystarczy jeśli pójdziesz wąwozem tam wiodącym, a potem, przy końcu mapy skręcisz na północ. Warto także spróbować ochronić się przed uderzeniem z powietrza - choć w zasadzie tylko uderzenie rakietowe będzie nam próbowało bruździć. To całkiem spokojna misja o typowo wyniszczającym charakterze.

MISJA 12
DESTROY PROTOTYPE FACILITY

Cel: Znajdź i zniszcz bazę NOD. Najważniejsza jest lokalizacja fabryki prototypów.
Na początku dysponujesz bardzo iluzoryczną siłą, ale jej zadaniem jest wykrycie fabryki wroga, więc nie wdajemy się na początku w żadne bójki. Musimy iść lekko na południe i w niewielkim kanionie, wśród złóż Tiberium, zniszczyć niewielki oddział piechoty wroga. Potem maszerujemy przed siebie i znajdujemy kilka opuszczonych ciężkich czołgów. Szpieg musi szybko wskoczyć do tego, który ma największą żywotność i odjechać nim do reszty grupy - NOD uderza z powietrza na zgrupowanie. Gdy wreszcie odlecą Harpie, przejdź przez pole ze zniszczonym sprzętem i skręć za nim na górę. Potem wystarczy trzymać się płaskowyżu w marszu na północny-wschód. Co pewien czas podchodź do jego krawędzi i wyglądaj zza niej, ale uważaj. W dole leży zamaskowana baza NOD, nieźle wyposażona w Obeliski. Dopiero na samym końcu płaskowyżu bę-



Coś dla prawdziwych straceńców! Spróbuj tutaj przetrwać. I wygrać!



dziesz mógł znaleźć fabrykę. Gdy to się stanie, szybko wracaj do miejsca, gdzie zająłeś czołg. Właśnie nadlecą nasi ze wsparciem. Bazę utwórz w niecce na wschodzie. Pierwsza faza walki to odpieranie kontry wroga - uzbrój się w wieżyczki. Potem szybko buduj Titany i uderzaj, ale... Masz dwie metody zniszczenia wroga. Pierwsza to wyprodukowanie odrobiny MLRS-ów i uderzenie rakietowe z płaskowyżu na bazę (użyj strzelania z Ctrl), lub mozolna demolka. Gdy wybierzesz drugie rozwiązanie, musisz odnaleźć wjazd do bazy, między skałami, na zachód od zniszczonych budowli. Wrota w formie kanionu są dobrze pilnowane, ale trzy Obeliski nie potrafią się wzajemnie wspierać i po kilku podjazdach rozbijesz je. Co dalej? Spójrz na cele misji i przeczytaj rozdział ATAK. Wszystko jasne? To do roboty...

MISJA 13
WHEATHER THE STORM

Cel: Ochronić Kodiaka i zniszczyć NOD.
No i jest niezła kicha, burza jonowa i pieprzony NOD zagnały nas w tę piaszczystą okolicę. Po pierwsze - trzeba się utrzymać. I znaleźć tiberium. Leży ono niedaleko nas, na południe i pilnowane jest przez niewielkie siły NOD (cyborg i spółka). Bazę należy ułożyć tuż obok złoża i... czekać (oczywiście jednocześnie rozbudowując bazę). Przeciwnik uwielbia atakować działami dalekiego zasięgu. Ustawia je na skalnych półkach okalających nieckę, w której leży Kodiak. Grupa wypadowa musi szybko się z nimi uporać, jednocześnie trzeba ciągle naprawiać statek. Baza wroga leży na północny-wschód stąd. Musisz przejść siłami na wschodni skraj mapy i skręcić na północ. NOD rozbił swe namiociki na wzgórzach. Baza jest utajniona, ale szybko sforsujesz osłonę. Wystarczy podjeżdżać kolejnymi, silnymi grupami. Atakuj i wycofuj się do „punktu opatrunkowego". Czasami przeszkadza burza jonowa, ale nie martw się tym i nie buduj radaru - nie będzie on działał. Baza rozciągnięta jest niczym długa kiszka wzdłuż północnego skraju mapy. Przeciwnik podczas ataku potrafi sprzedawać budowle i operuje masami piechoty. Po prostu działaj zdecydowanie i rozdeptuj ich Titanami lub wspieraj grupy robotów pojedynczymi egzemplarzami Wolverainów.

MISJA 14
FINAL CONFLICT

Cel: Zgadnij!!!
Jestem brutalny i kocham to! Rozwalenie ostatniej bitwy zostawiam Wam! Wiem, że zrobicie to równie dobrze, jak ja... a może lepiej. W każdym bądź razie uważajcie na kontrataki spod ziemi i mocne uderzenia rakietami chemicznymi. Stawiajcie bazę w systemie rozproszonym. I nie dajcie sobie zniszczyć danych na początku Titanów ze złotymi gwiazdami. Weterani zwyciężą wszystko! **BLACK MAIL**

■ RECENZJA GK #7/99 ■ WERDYKT 97%

CZĘŚĆ CZWARTA

HIDDEN & DANGEROUS

Spotykamy się po raz ostatni... No weź sią w garść.

Dobra, zostawiliśmy za sobą nieco „podniszczony" obóz Peenemunde i zamierzamy wydostać się stąd „po angielsku". Gdyby nie te przebrzydłe tygryski i desant piechoty... może by się i udało, a tak... musimy stąd wyrywać w trybie alarmowym. Nici z herbatki.

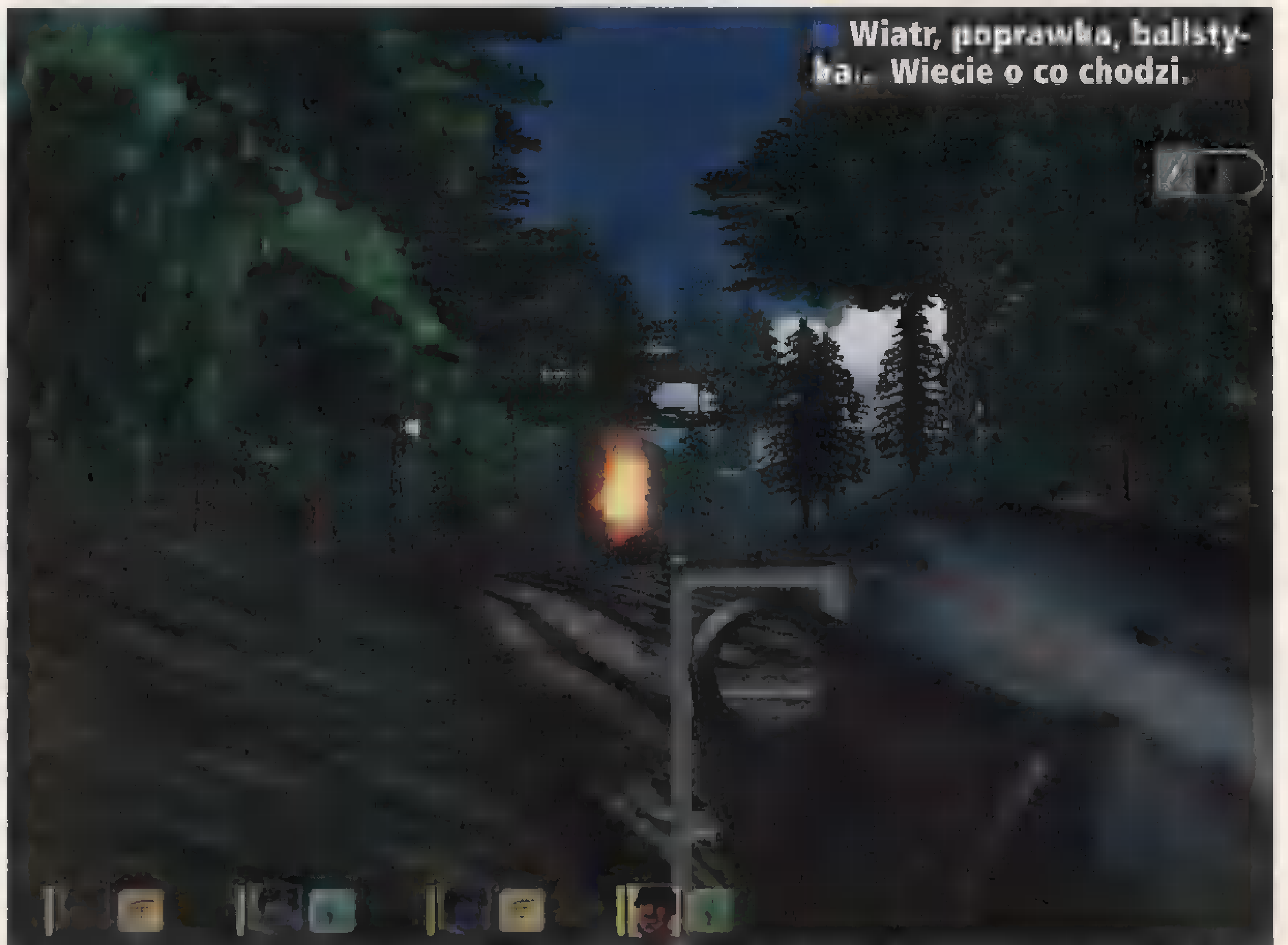
MISJA 5

No i mamy przerąbane. Tym razem nie goni nas byle sfora kundli, ale cały chrzaniony batalion zmechanizowany z kompanią uderzeniową w pierwszym rzucie. Najważniejsze to przebić się przez stanowiska obozu wjazdowego. Od razu uprzedzam, że w tej misji będzie od diabła strzelania i walki na długich dystansach. Na misję weź: bazookę z dwoma pociskami, cztery peemy (po 300 nabojów na lufę) i przynajmniej dwie snajperki z setką pocisków na lufę. Warto także wyposażyć naszych gierojów w dwa-trzy granaty na łebka. Lornetka też by się przydała - no i z jeden erkaem.

Niemcy 25.04.1943
Operacja Close Fire, godz. 10:24

Na samym początku wyskocz z wozu, zawróć parę metrów i ustrzel z bazooki dwa ścigające Cię czołgi. Teraz podjedź kilka metrów do przodu i gdy tylko zobaczysz rozległą polanę wyskocz z wozu, połóż ludzi w półkolu i zacznij kosić ze snajperek znajdujących się za pniami fryców. Gdy to zrobisz, wyczołgaj ludzi zza wzgórza po prawej i oczyść snajperkami przedpole. Zabierz zabitym nieco amunicji do schmeisserów i ile się da panzerfaustów. Jedną grupę przerzuć maksymalnie na lewo i niech idą wzdłuż kanału, aż zobaczą wieżę strażniczą na prawym brzegu. Druga grupa musi podpełzać i zza pieńków kasować piechotę przy czołgach. Gdy to już się stanie, grupa z panzerfaustami musi oczyścić wieże z gnojków i szturmować z flanki czołgi - powinno pójść jak po masełku. Po chwili możesz kontynuować swoją podróż Sdkfz-etem. Przejeżdżając przez bazę, rozstrzelaj gościa z bazooką przy magazynie i wyrywaj przed siebie. Ciągle jadąc naprzód, rozjedź gościa przy motocyklu i niewielki posterunek przy ostrym zakręcie. Zaraz za nim wyjedziesz na otwartą przestrzeń - widać tam będzie Kubelwagen. Musisz powtórzyć operację z początku misji i pełzając





Wiatr, poprawka, balistyka... Wiecie o co chodzi.

wystrzelać wszystkich. Zabierz im panzerfausty i idąc czarną drogą przed siebie, zniszcz dwa czołgi pilnujące mostu. Przepuść po nim całą grupę. Następnie biegnijcie, aż zobaczycie skrzyżowanie z tablicą „Peenemunde 6 Km.". Koniec!

MISJA 6

Jedna z najcięższych technicznie misji. Po prostu spada nam na karki nawała niemiecka z dwoma lub trzema czołgami i trzema drużynami piechoty. Po prostu masa ludzi zamierza nas zaprosić do gościnnego grajdołka przy Tirpitzstrasse w Berlinie. Serdeczne dzięki! Weź ze sobą: wszystkie miny, jakie masz w plecaku, na maksa zdobytych wcześniej panzerfaustów, ciężką broń maszynową i dwie snajperki. Granaty także się przydadzą, a zabawa z ładunkami wybuchowymi może uratuje nasz tyłek.

Niemcy 25.04.1943
Operacja Crystal Falcon, godz. 12:38

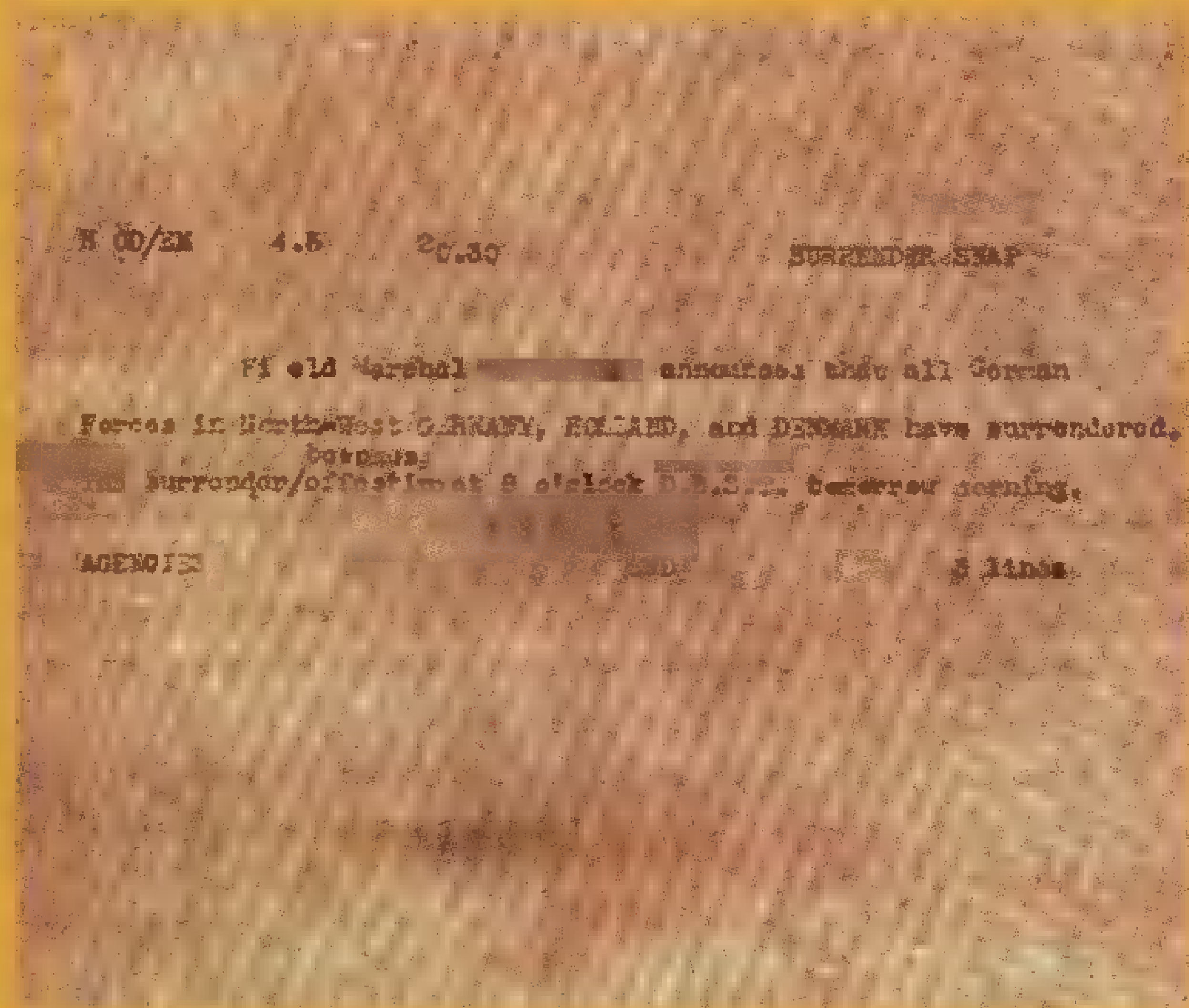
Po wylądowaniu szybko przebiegnij się i załóż miny przy moście. Przed sobą masz stanowisko MG- 34. Jeden z ludzi - z panzerfaustem niech zlegnie za mostem, a reszta niech spróbuje się lekko cofnąć za wzgórki. W pierwszej kolejności musisz rozłożyć TNT z zegarem (na 1:30), potem miny i dopiero na końcu obsadzić ludźmi miejsca odwrotu. TNT połóż wzdłuż drogi, miny na niej i na moście. Warto by było wsadzić kilka niespodzianek na przedpolu - wzdłuż piaszczystej alejki. Gdy to zrobisz, wycofaj się pod osłonę wzgórz i czekaj. Snajperami postaraj się zdjąć najbardziej widocznych piechurów, a bazookami i panzerfaustami - czołgi. Cała sztuka polega na umiejętnym cofaniu się i kasowaniu piechoty nim zdąży doskoczyć do Ciebie. Piechurzy poruszają się w grupach po 3-4, więc warto porzucać granatami. Acha, nie zapomnij o sejwach. Potem wystarczy wskoczyć do łodzi. Wykończyliśmy kilku szwabów!

MP44

Oto jedna z nowości, jakie znajdziemy obszarpując trupy niemieckich wachmanów. To szczyt możliwości niemieckiej myśli konstrukcyjnej w dziedzinie broni palnej. Największym problemem przemysłu III Rzeszy było obniżenie kosztów coraz bardziej rozwijającej się produkcji zbrojeniowej. Uprościć i obniżyć cenę - oto przykazanie, jakie przyświecało ministrowi Speerowi. MP44 jest właśnie efektem takiego konsensusu. Zastąpił on stare MP38 i MP40, dając drużynom szturmowym Wehrmachtu i SS doskonałe narzędzie walki. Wszedł na wyposażenie piechoty za późno, ale odcisnął swe piętno na późniejszych walkach, gdyż... został skopiowany przez Rosjan. Uznany przez pół świata za najlepszą broń strzelecką piechoty (uniwersalność, wielofunkcyjność i wysoka żywotność w ekstremalnych warunkach) znany jest pod nazwą AK47 - „kałasznikow".

POCZĄTEK I KONIEC

Oto macie przed sobą dwa jakże różne dokumenty z okresu Drugiej Wielkiej Wojny. Dzielą je forma, ilość zużytego tuszu i... zawartość. Ta kartka białego maszynopisu to fotokopia wypowiedzenia Polsce wojny przez Rzeszę Niemiecką. W sześć lat później inny dokument - pojedyncza karta maszynopisu z kilkoma zdaniami ogłasza kapitulację Frontu Zachodniego. Dzieli je prawie 2200 dni i ponad 70 milionów ofiar. Miliony grobów rozsianych po całym świecie. Pośród nich ponad sześć milionów należy do naszych rodaków. Polscy Cichociemni także tam spoczywają. Nie było ich wielu, nie można nikogo zaszokować ich wielką liczbą. Nie o ilość tutaj jednak chodzi. Żołnierze-ochotnicy, którzy sami zgłaszali się do wykonania arcytrudnych zadań w okupowanym kraju. Zrzucani nocą na głębokich tyłach. Tam czekali na nich weterani spod Bzury czy Tomaszowa... albo Gestapo. Walczyli na najtrudniejszym z frontów, zewsząd otoczeni przez wroga. Byli maleńkim trybikiem w wielkiej machinie. Idzie listopad... nie zapomnijmy o nich.

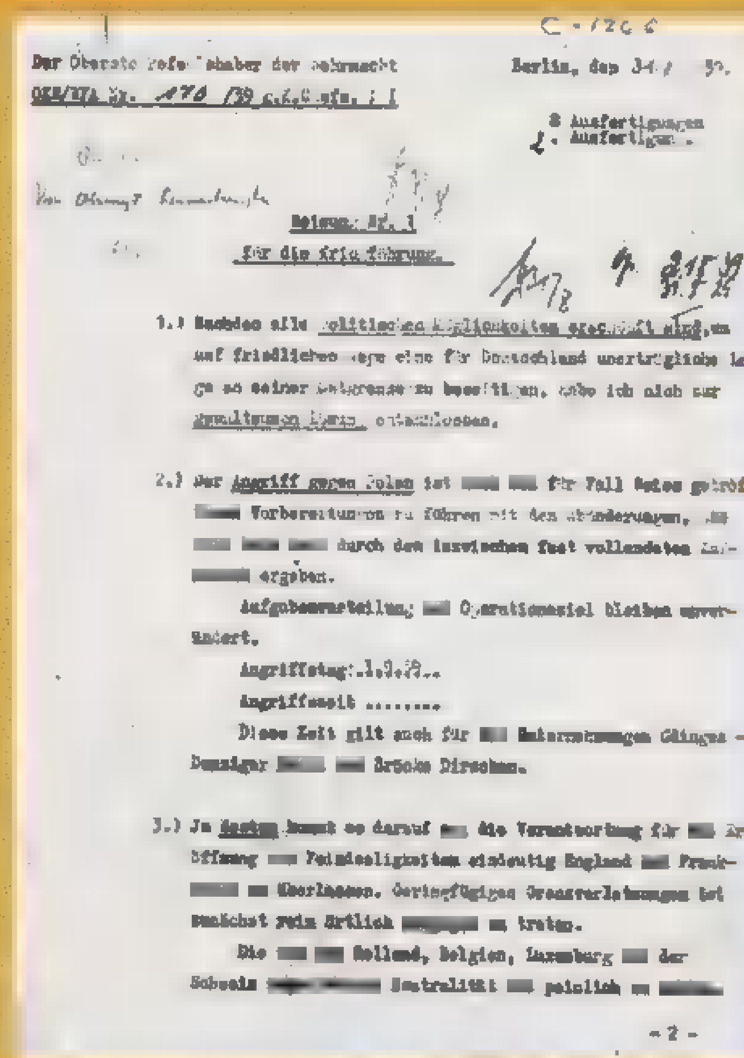


N 00/ZM 4.5 20.30 SURRENDER SNAP

Field Marshal [redacted] announces that all German Forces in North-West GERMANY, HOLLAND, and DENMARK have surrendered. [redacted] surrender/effective at 8 o'clock [redacted] tomorrow morning.

AGENCIES END 3 lines

Kapitulacja Frontu Zachodniego. Maj 1945



Der Oberste Befehlshaber der Wehrmacht — Berlin, den 31.8.39.

OKW/WFA Nr. 170/39 g.K.Chefs. L I

8 Ausfertigungen
Ausfertigung.

Weisung Nr. 1
für die Kriegführung.

1.) Nachdem alle politischen Möglichkeiten erschöpft sind, um auf friedlichem Wege eine für Deutschland unerträgliche Lage an seiner Ostgrenze zu beseitigen, habe ich mich zur gewaltsamen Lösung entschlossen.

2.) Der Angriff gegen Polen ist [illegible] für Fall Weiss getroffenen Vorbereitungen zu führen mit den Abänderungen, [illegible] durch den inzwischen fast vollendeten [illegible] ergeben.

Aufgabenverteilung [illegible] Operationsziel bleiben unverändert.

Angriffstag: 1.9.39.

Angriffszeit ....

Diese Zeit gilt auch für [illegible] Unternehmungen Gdingen - Danziger [illegible] Brücke Dirschau.

3.) Im Westen kommt es darauf an, die Verantwortung für [illegible] Eröffnung [illegible] Feindseligkeiten eindeutig England [illegible] Frankreich [illegible] zu überlassen. Geringfügigen Grenzverletzungen ist zunächst rein örtlich [illegible] zu treten.

Die [illegible] Holland, Belgien, Luxemburg [illegible] der Schweiz [illegible] Neutralität [illegible] peinlich zu [illegible]

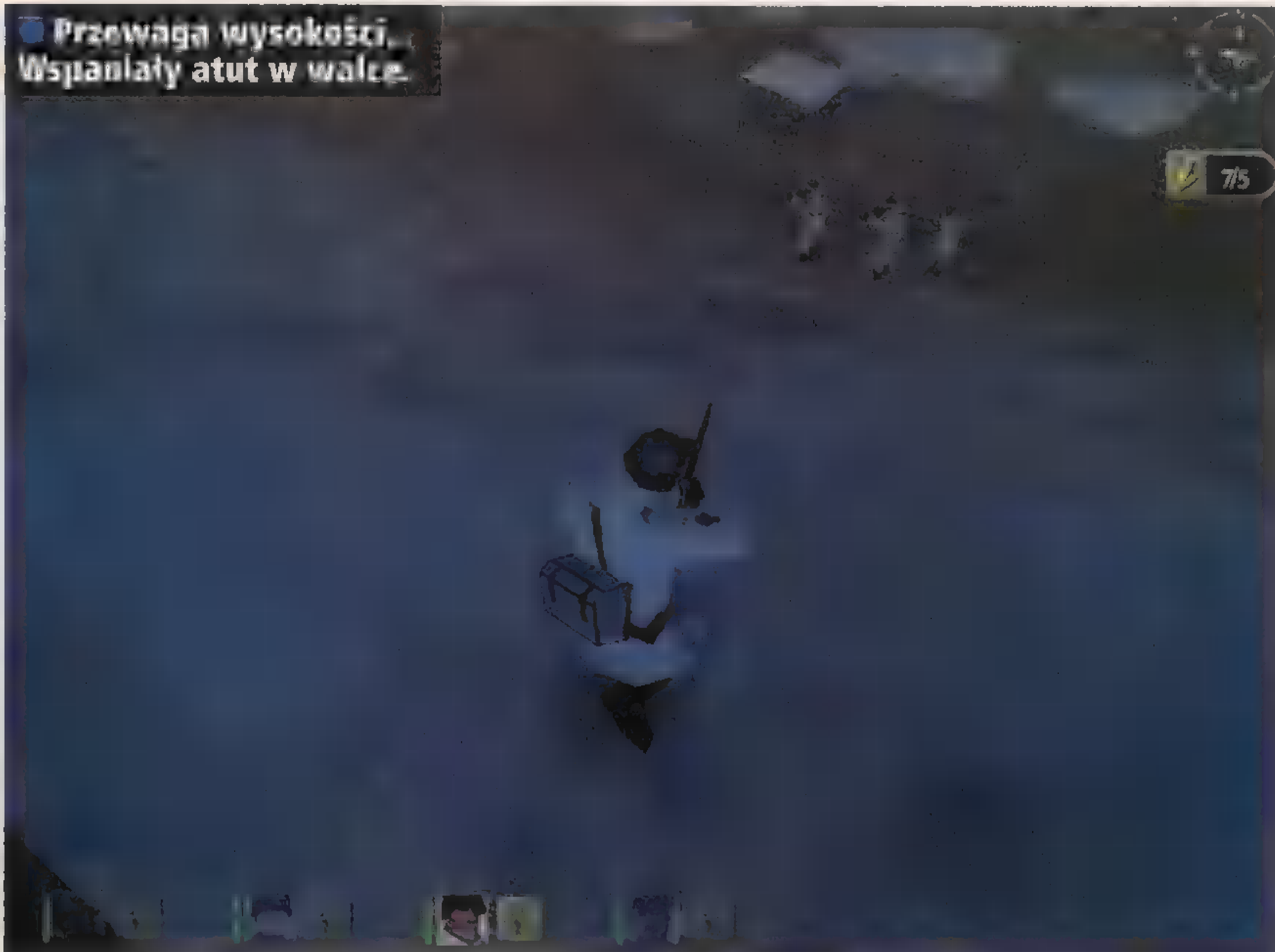
- 2 -

Pierwsza strona rozkazu Hitlera z dnia 31.08. 1939.

KAMPANIA SIGN OF CROSS

Norwegia, 23.02.1944

Panowie! Sytuacja jest poważna. Niejaki Adolf, z powodu którego wszyscy tutaj jesteśmy, już w grudniu 1939 roku głosił, że „Niemcy niebawem będą miały broń, którą same nigdy nie zostaną zaatakowane". To nie żarty, w Norwegii, w zakładach wody ciężkiej coś się dzieje. Sądzimy, że Niemcy kończą fazę doświadczeń wstępnych nad rozpadem atomowym. Wiem, że nie jesteście fizykami, ale wyobraźcie sobie jedną bombę zdolną zniszczyć do fundamentów Empire State Building (lub coś w tym guście). Musimy im trochę... poprzeszkadzać.



Przewaga wysokości. Wspaniały atut w walce.

Będą nam potrzebne: 2 lornetki, 4 noże, 2 radia, pistolet z flarami (dużo, jakieś 60-80 sztuk), 12 ładunków zegarowych, ok.20 granatów (Millsa, rzecz jasna), 4 MP 40 (najlepiej zdobyczna broń, jeśli masz za mało ammo, weź Steny) + 3000 szt. amunicji, 2 rkm (najlepiej Browningi lub Breny).

MISJA 1

Wysadzeni na brzeg w klasyczny sposób musimy pozostawić na nim dwa urządzenia radiowe, dzięki którym flota namierzy zakłady energetyczne zasilające wraży kompleks przemysłowy. Na to spotkanie musimy zabrać dwa aparaty radiowe, 4 noże, dwa karabiny maszynowe i dwa peemy (po 200 pocisków na lufę). Warto wziąć też przynajmniej jedną snajperkę.

Norwegia, 23.02.1944
Operacja Thor's Hammer, godz. 0:15

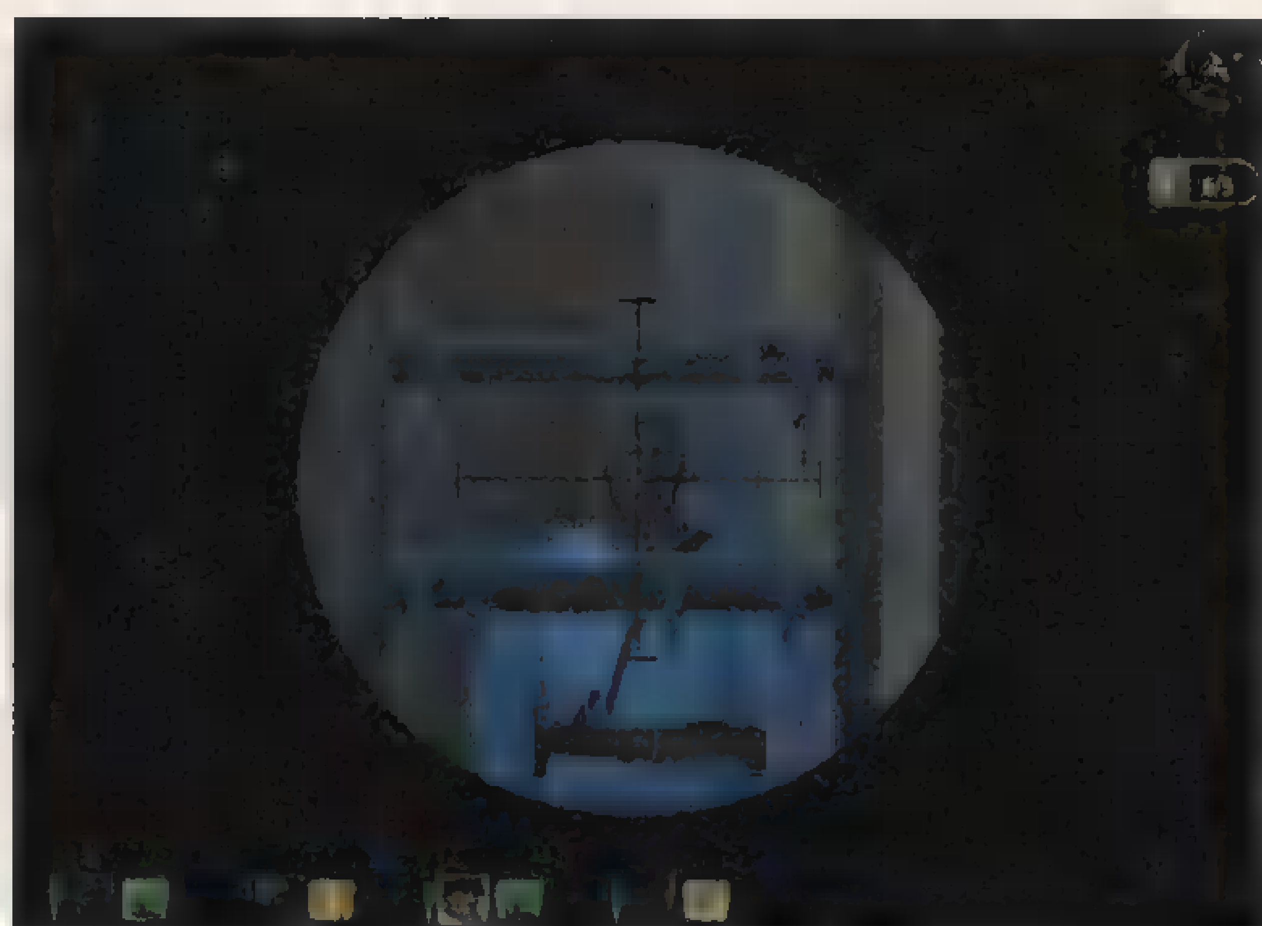
Po wylądowaniu idź do widocznego przed Tobą budynku. Zdejmij pętających się tu strażników snajperem i nie zapomnij o oczyszczeniu wież. Gdy zobaczysz przed sobą dwa samochody, ukryj tam dwóch ludzi z bronią maszynową. Muszą się oni posuwać wzdłuż zabudowań, podczas gdy druga grupa będzie na dystansie południowego płotu obchodzić obóz. Chodzi o to, by dotrzeć do północnej ściany budynku i skasować paradujących za płotem kolczastym Niemców. Teraz możesz urządzić sobie niezły rajd - wskocz do Kubelwagena i szarżuj na południowo-zachodni odcinek bazy, by tuż przed płotem się zatrzymać i szybko opuścić wóz - zaraz może zostać rozsiekany z broni maszynowej. Idź południowym odcinkiem torów, który biegnie na zachód i biegnij do miejsc wskazanych w briefingu. Po drodze możesz rozłupać dwóch nieźle ukrytych strażników (polecam snajperkę). Potem użyj jednego z Radio Transmiters, odejdź kilkanaście metrów (porównaj swoją pozycję ze wskazaniami w rozkazie) i użyj drugiego (koło beczek). Teraz musisz wyrywać na zachód, zanim nasi przyjaciele nie przyślą tutaj powietrzem odrobiny trotylu. Po drodze czeka na Ciebie tylko samotna wieża i trzyosobowy patrol.

MISJA 2

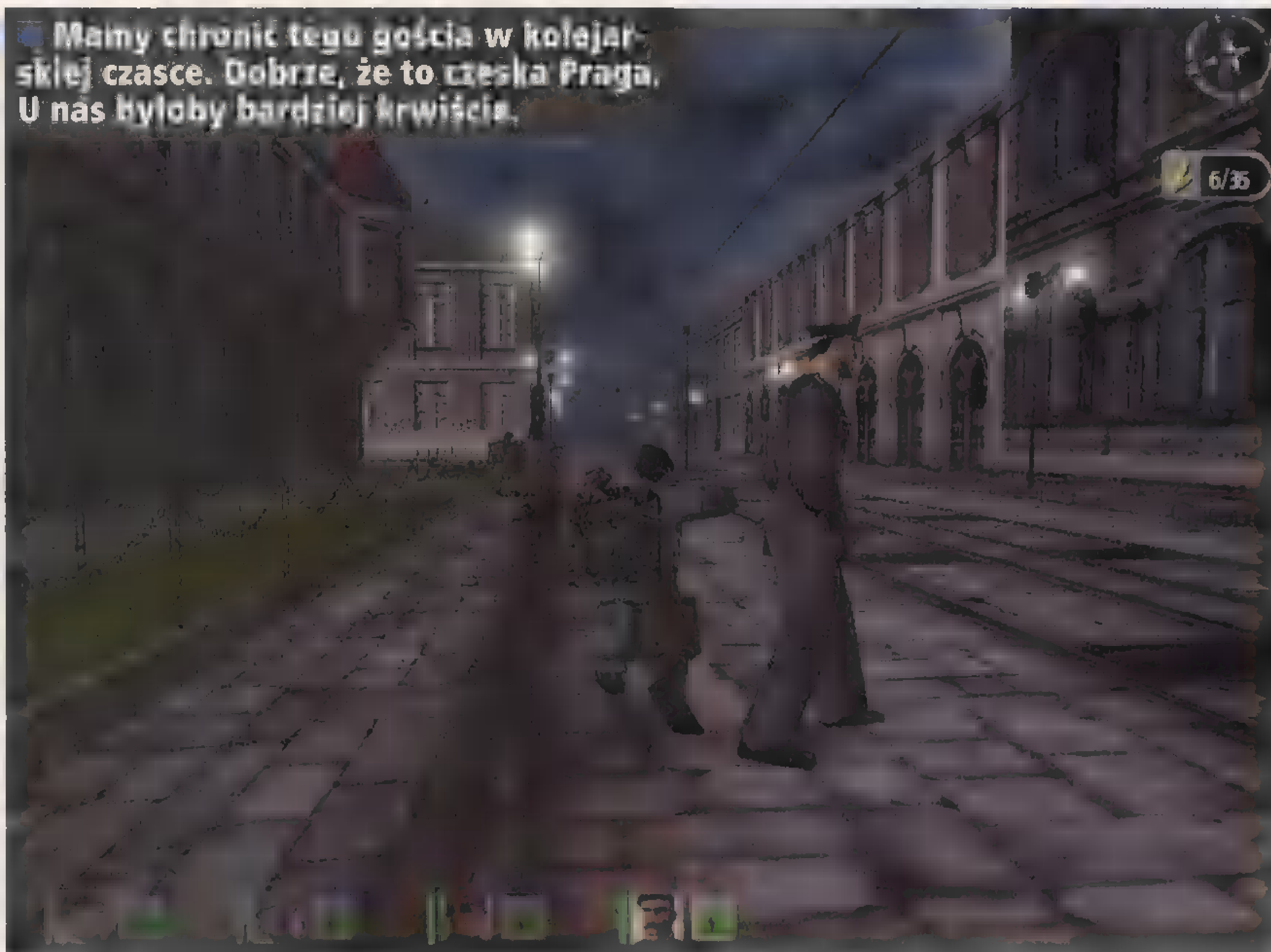
Teraz czas na zniszczenie centrum naukowego. Chodzi o cały zebrany tutaj materiał badawczy, znajdujący się w archiwum. Na tę misję musisz wziąć: 3 ładunki zegarowe, 4 noże, 8 granatów, trzy peemy (jakie sobie życzysz), dwie lornetki, dwie snajperki (po jednej na grupę) i jeden rkm.

Norwegia, 23.02.1944
Operacja Snow Demon, godz. 1:25

Możemy tutaj nieźle dostać w dupę, a wszystko to za sprawą pola minowego. Podziel ludzi na dwie grupy i jedną wyślij na wschód, by weszła do kanionu. Druga musi przejść górami (na północy) i



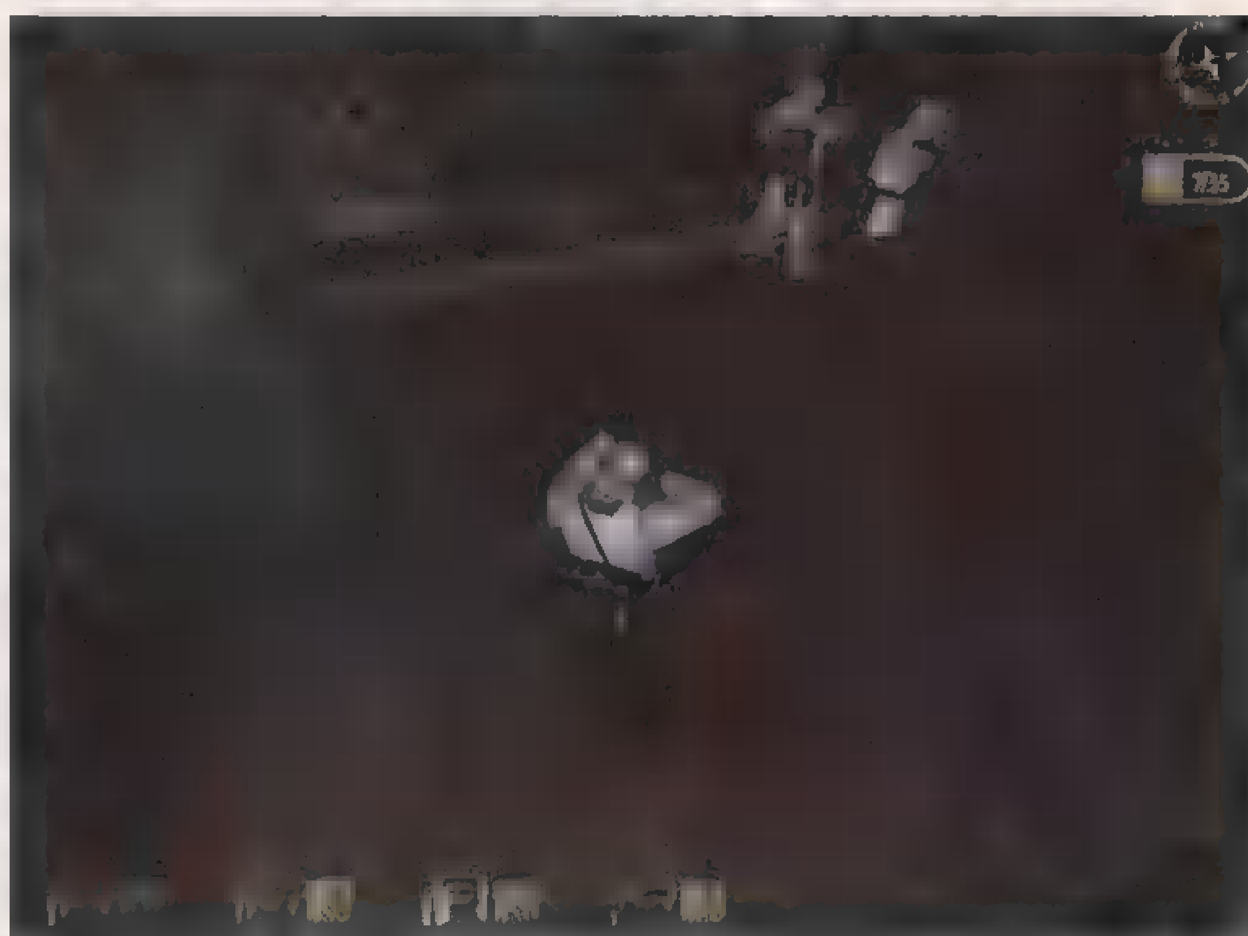




gdy zejdzie, jeden z ludzi powinien iść tuż przy samym wzniesieniu na wschód. Drugi musi iść na północ, aż dotrze do pola minowego. Obu trzeba teraz prowadzić bardzo starannie i często należy sejwować. Miny rozłożone są bez jakiegoś wzoru i sugerowanie się kolorem plam na śniegu nic nie da. Ludzi prowadzimy po przeciwnych stronach mapy i gdy tylko znajdą się w pobliżu obozu, muszą go sobie dobrze obejrzeć - warto użyć snajperki i załatwić dwóch strażników kręcących się po terenie. Teraz podprowadź ich przez pole minowe do bazy (miny kończą się wraz z niemiecka tabliczką o tym informującą) i legnij cicho, by nie wzbudzać podejrzeń. Pierwsza grupa w tym czasie musi iść ścieżką na wschód i zdjąć fryca z wieży. Jeśli się będą czołgać dalej w kierunku północno-wschodnim, załatwią patrol złożony z trzech szwabów. Teraz wykorzystaj swoje położenie i zrób zadymę. Może lekki granacik? Musisz wystrzelać wszystko, co się rusza, a zespół położony wyżej będzie grał pierwsze skrzypce w tym koncercie. Teraz czas na wejście do budynku badawczego, który znajduje się we wschodniej części bazy. Wprowadź tutaj zespół jednymi drzwiami, skasuj dwóch strażników na klatce schodowej, ■ potem trzech SS-owców już w samym centrum (płaski rzut granatem). Teraz jeden gość z TNT musi wejść na maszt, powinien nastawić ładunki na maxa i zejść niżej. Dwa ładunki trzeba zorganizować w laboratorium i szybko wyrywać do garażu. Nie sprawdzaj maszyn, tylko od razu wskakuj w ciężarówkę na północy. Zjazd stąd, nim niebo spadnie nam na łeb!

MISJA 3

Browar browarowi nierówny. Wie o tym każdy żołdak siorbiący ten szlachetny trunek. Tym razem



uderzymy w niemalże samo centrum - fabrykę produkującą tzw. ciężką wodę. Sprytne niemiaszki ukryły produkcję właśnie w laboratorium zakamuflowanym jako browar. Aby im nieco namieszać, musimy zabrać ze sobą: 4 noże, 12 granatów, cztery peemy (po 350 szt. amunicji) i dwie snajperki (po 100 szt. amunicji), rakietnicę z ok. 20. ładunkami. Podczas misji znajdziemy sporo ciekawych rzeczy, więc naszykuj kieszenie.

Norwegia, 23.02.1944
Operacja Thirteenth Chamber, godz. 2:37

Teraz musimy zwabić Niemców, by zechcieli się ustawić tak, jak sobie życzymy. Przebiegnij przed wejściem, ale wcześniej ustaw przy nim ludzi - fryce sami wystawią się na nasze strzały. Jeden z Twoich ludzi niech idzie torami kolejowymi na zachód (najlepiej jeśli będzie mieć snajperkę), aż wyjdzie na niego dwóch strażników. Już teraz zlokalizuj garaż i Merola, tkwiącego przy innych autach - przyda się do ewakuacji. Z garażu wejdź do biura i przeczesz je wraz z przyległymi koszarami. Jest tu sporo śmiecia, dlatego warto trzymać palec na spuście peemu. Teraz do fabryki... Przejdź przez jej pierwszy poziom (obok zbiorników) i zejdź do podziemia. Znajdź tam czerwony korytarz. Idź nim do chwili, gdy dojrzysz uszkodzone niebieskie światło - zaostrz czujność! Załatw strażników i podejdź do ostatniego pomieszczenia na końcu korytarza. Jednym ze swoich ludzi (z panzerfaustem) każ strzelić w zwężającą się część podziemia i wysadź siedzących tam szwabów. Za chwilę dotrzesz do pomieszczenia z ciężką wodą i zniszcz ją ładunkami z trotylem (zegar na maxa). Jest tutaj czterech wachmanów, więc nim nastawisz budzik, rozwal ich. Wycofując się, spotkasz kilku wartowników - większość z nich

NORSK HYDRO

W okupowanej przez Niemców Norwegii znajdowały się zakłady produkujące tlenek deuteru, czyli tzw. ciężką wodę. Substancja ta jest używana jako chłodziwo i materiał pochłaniający wolne elektrony podczas reakcji łańcuchowej. Obok niewielkiego zakładu w Niemczech, norweska fabryka była jedyną na terenie okupowanej Europy, która mogła posłużyć za zaplecze techniczne do prac nad bombą atomową. Zakłady, umieszczone 160 kilometrów od Oslo (w Vemork), stały się celem operacji specjalnej przeprowadzonej przez siły uderzeniowe brytyjskich komandosów i norweskiego ruchu oporu (grupa „Milorg"). W nocy z 27/28 lutego 1943 dzięki brawurowej akcji udało się wysadzić najistotniejsze dla procesu produkcyjnego komponenty fabryki. Co więcej - zniszczeniu uległo także ponad półtorej tony składowanego surowca. Obok wielkiego znaczenia strategicznego dla aliantów, operacja Norsk Hydro stanowiła największe osiągnięcie norweskiego ruchu oporu.

BABOLCE!

No dobra, po tylu miesiącach kadzenia można powiedzieć, że program posiada pewne niedoróbki natury merytorycznej. Chodzi tutaj przede wszystkim o brak odpowiedniego wyposażenia w początkowym etapie rozgrywki. Polowe mundury niemieckie używane były praktycznie od początku, ■ poza tym istnieje przecież zawsze możliwość zdjęcia ich ze zwłok. No właśnie, zwłoki... Nie można ich nigdzie schować (vide „Thief"), co potrafiłoby rozbawić niejednego żyjącego weterana. Inną rzeczą jest zadeklarowana w grze strefa działania pocisku typu bazooka. Pokazanie pancerza bocznego czołgu klasy Tygrys, jako miejsca najbardziej wrażliwego na działanie amerykańskiego wynalazku, jest niesmaczne. Coś, co z wielkim trudem przychodziło radzieckim 100 mm działom, tutaj pokazywane jest jako szczególnie łatwe i przyjemne. Dobrze, że choć znajduje to odzwierciedlenie w grze, a nie jest tylko czczym wymysłem. Inną rzeczą są ładunki detonowane na odległość - ich po prostu nie ma! Dzięki Bogu, że chociaż zadbano o zegarowe... Problemem jest też ekwipowanie się we własnej bazie w amunicję do broni wroga - Brytyjczycy nie mieli z tym nigdy kłopotu, po prostu ją produkowali. Nie istnieją także tłumiki do jakiegokolwiek typu uzbrojenia, co już jest absolutnym przegięciem. To tylko kilka z całego wora baboli, jakie przyjdzie nam przełknąć podczas zabawy w „H&D". Nic to - wiemy już z całą pewnością, że nadciąga dwójeczka!!!

WÓDZ

Charyzmatyczna sylwetka wodza prowadzącego naród do jedynie słusznej walki o dobrobyt i odwieczne prawa do samostanowienia. Taaaaaaaak... XX wiek był wyjątkowo urodzajny w tego typu kreatury. Na kartach historii zresztą będzie ich sporo, wystarczy tylko zdmuchnąć kurz. Niewątpliwie najbardziej odcisnęła się na naszych dziejach właśnie ta postać - Adolf H. Działalność tego człowieka i jego partii spowodowała społeczną rewolucję w targanych kryzysem ekonomicznym Niemczech. Fuhrer oparł się na czynnikach dla Niemców najważniejszych - dyscyplinie, umiłowaniu wojskowego drylu i wpojonej przez Bismarcka uległości wobec przełożonych. Supremacja nieomylnego wodza doprowadziła III Rzeszę do wojny i ostatecznej klęski w maju 1945 roku. Sam Kanclerz przypłacił to uzależnieniem od środków nasennych, postępującym paraliżem lewej ręki, początkami choroby Parkinsona (wówczas słabo znanej) i wreszcie życiem. Jego samobójstwo ostatecznie rozwiązało kwestię lojalności wobec Wodza i pozwoliło podpisać kapitulację zdziesiątkowanym siłom zbrojnym. III Rzesza przestała istnieć, a wraz z nią hitlerowski „ordnung" w Europie. Zaczął się czas tow. Stalina.

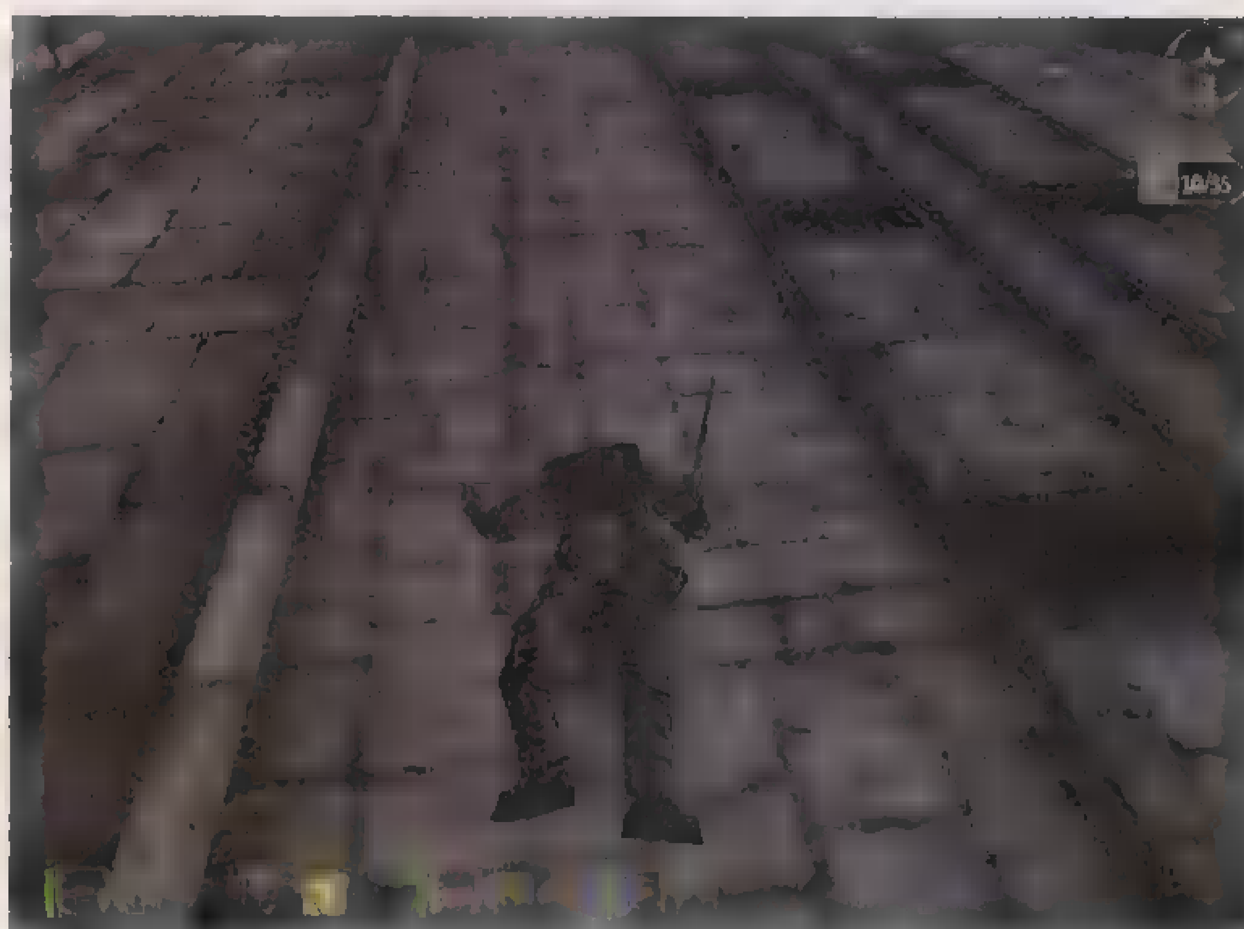


na zewnątrz budynku. Ewakuacja mercedesem to wszystko, co możesz zrobić.

MISJA 4

No i znowu coś się komuś urwało i musimy pozostać jeszcze kilkanaście godzin w Norwegii (Serdeczne dzięki, Vidkun!). Tym razem na zatopienie czeka wyszykowany do rejsu oceanicznego U-boot. Musimy posłać go na dno. Będziemy się bawić w przebieranki i tym podobne. Proponuję zabrać: 4 noże, 8 granatów, 2 snajperki (po 100 pocisków) i cztery peemy (po 200 pestek).

Norwegia, 23.02.1944
Operacja Volven Hunters, godz. 7:18
Zaraz po wylądowaniu przebierz dwóch ludzi i niech jeden z nich podprowadzi ciężarówkę stojąca w pobliżu, aż do zbiorników z paliwem w bazie. Wróć do reszty ekipy i „odpal" samochodzik z dystansu. Jeśli teraz coś wypadnie na Ciebie, będziesz mógł to rozgnieść. Teraz atakuj w kierunku garażu - będzie tam trzech wartowników. Wewnątrz budynku będziesz mógł się natknąć na paradujących z giwerami strażników, którzy chodzą bez żadnej wyraźnej marszruty. Wejdź w pierwsze drzwi na lewo, załatw wartownika, po czym ciśnij granat do pomieszczenia z nim sąsiadującego. Magazyn broni wyleci

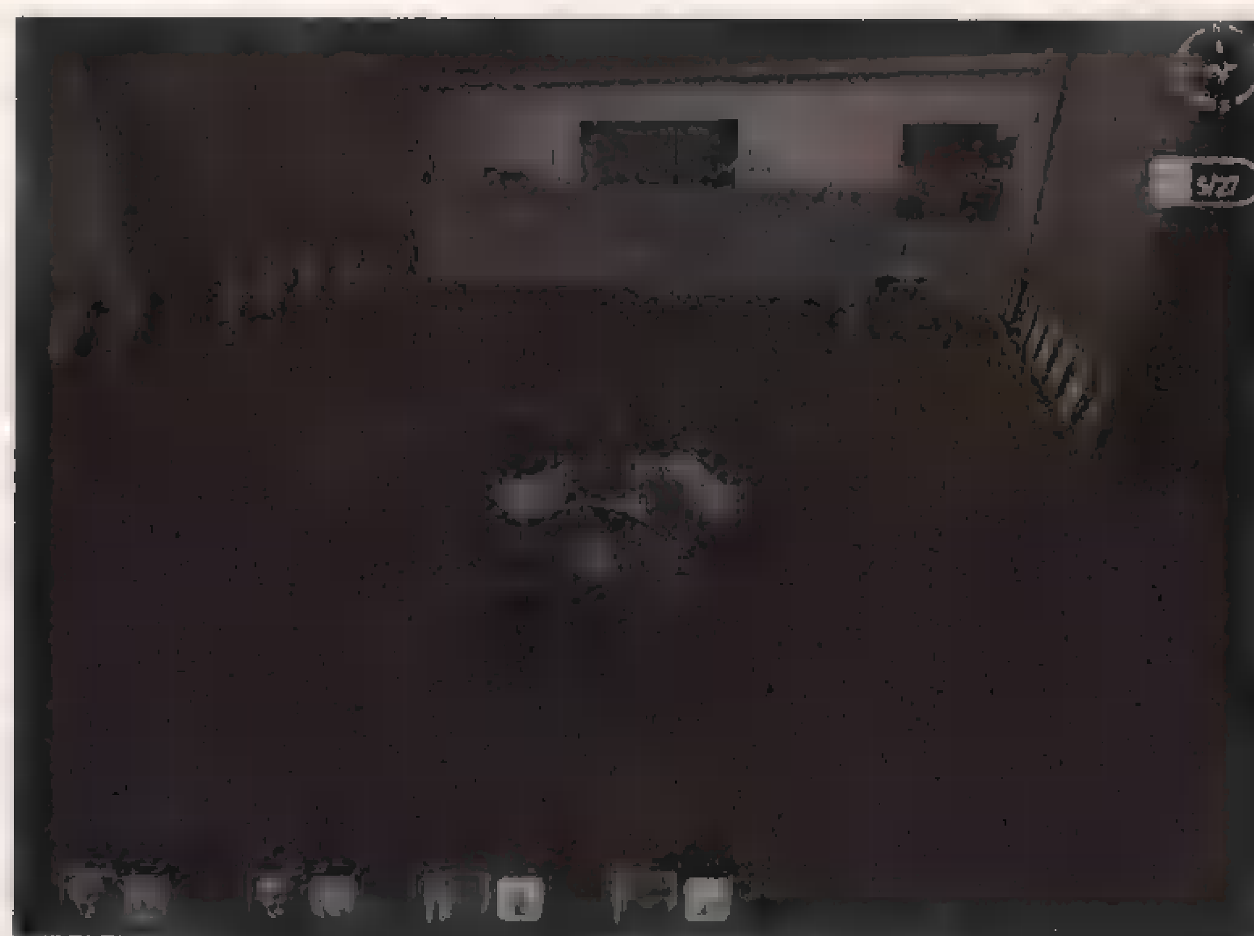


w kosmos, a Ty będziesz mógł pozbierać jego resztki. Teraz obejdź całą bazę korytarzem i znajdź tam pomieszczenie, w którym czekają na Ciebie dwaj snajperzy - to sekretariat. Można ich szybko skosić serią z peemu, a od będącego tam sekretarza (nie rozwal go czasem !) dostaniesz klucz, dzięki któremu wejdziesz do tajnej bazy U-Bootów.

MISJA 5

Musimy dokończyć poprzednią misję i wreszcie posłać U-boota na dno. Uda się nam to tylko wtedy, gdy dotrzemy do torped załadowanych na niego i odpalimy nasze ładunki. Oczywiście spakujemy je do naszego plecaka, a oprócz nich: 4 noże, 8 granatów, dwa karabiny maszynowe (Bren i spółka), dwa peemy i dwie snajperki. Amunicji nie żałujmy, przyda nam się bardzo. Ach, no i oczywiście dwa ładunki zegarowe.

Norwegia, 23.02.1944
Operacja Hunt For Golden Fish, godz. 7:49
Odczekaj chwilę i załatw wartowników przy drabince. Wejdź na nią i skasuj na górze fryca za Merolem. Podciągnij resztę i daj szansę pogonienia Cię Niemcom - poczekaj na nich na górze... strzelaj w łeb. Wejdź do następnego pomieszczenia i ukrywając się za samochodami rozwal pętających się tam szwabów. Możesz także oczyścić duże drzwi do doku - są tam dwaj wartownicy. Jedną grupą dwuosobową oczyść dok i stań pod drzwiami na prawo. Druga musi obejść wszystkie biura i likwi-



dując znajdujących się tam fryców (polecana broń maszynowa), odnaleźć przyciski sterujące bramą. Gdy ją otworzysz, musisz nastawić się na totalną eksterminację. Połącz grupę i załatw wszystkich, którzy są w doku. Teraz wystarczy, że jeden z Twoich ludzi umieści w pobliżu torped nastawiony na 1:30 ładunek wybuchowy. Z bocznych drzwi lubią wychodzić oficerowie wyposażeni w lekką broń, dlatego reszta grupy musi osłaniać sapera. Drugi ładunek powinien ostatecznie rozstrzygnąć sprawę (nastawiony także na maxa). Teraz odwrót do ciężarówki i odjazd stąd!

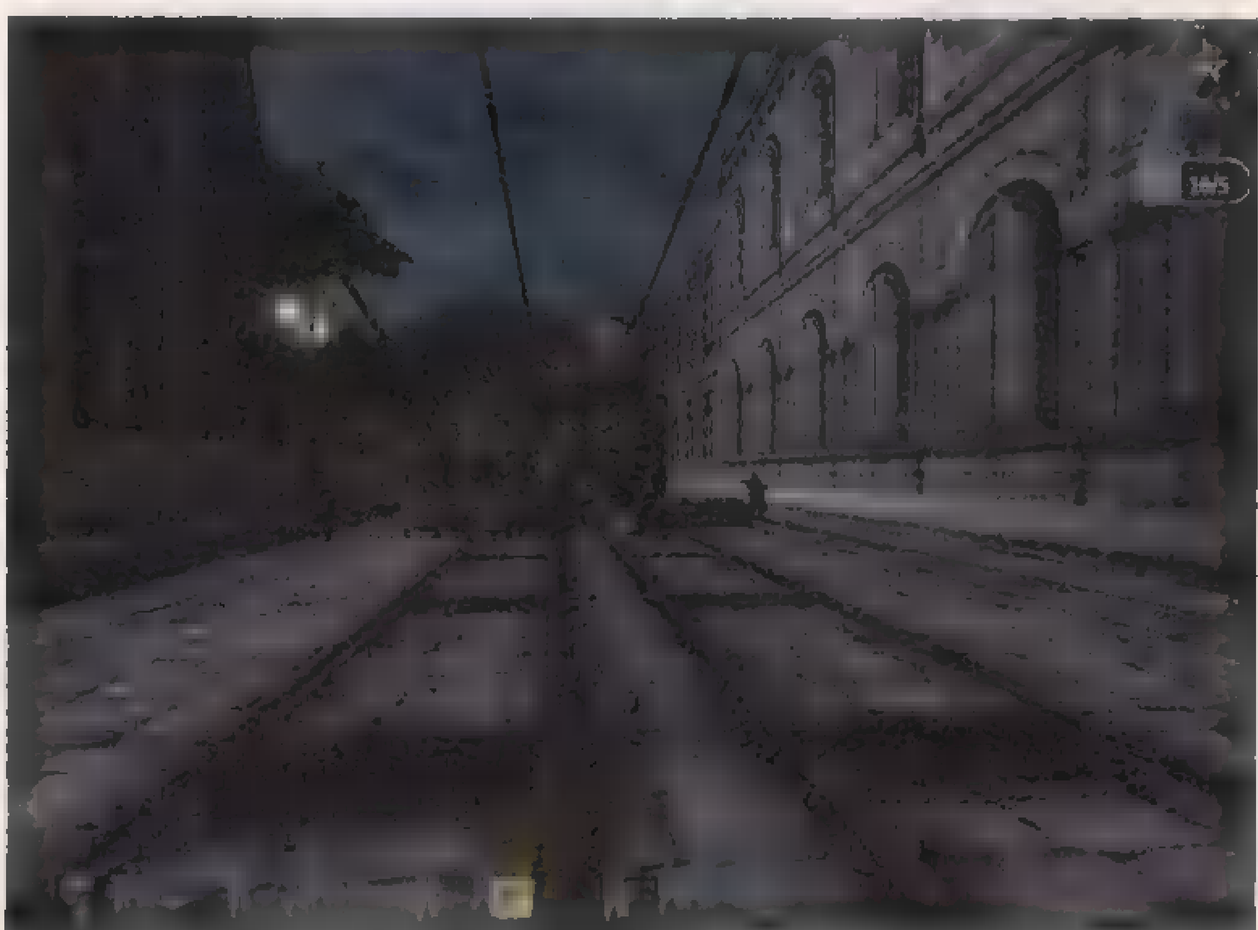
KAMPANIA BABYLON

Morze Północne, 31.05.1944
Panowie! Stoimy przed prawdziwie wielką szansą zdobycia materiałów zdolnych przyspieszyć zwycięstwo koalicji. Nasze lotnictwo zdołało skutecznie storpedować niemiecki krążownik. Sądziliśmy, że szybko pójdzie na dno, ale najwyraźniej po ewakuacji załogi, Kriegsmarine nie zdołała go dobić. Okręt dryfuje bezwładnie i jesteśmy przekonani, że na jego pokładzie może być książka kodowa i maszyna szyfrująca. Waszym zadaniem będzie dotarcie do okrętu, znalezienie interesujących nas rzeczy i szybka ewakuacja. Najprawdopodobniej krążownikowi „pomoże" U- boot, więc nie mamy wiele czasu. Wyposażymy się w: 8 noży, 2 lornetki, 8 TNT, ok.30. granatów, cztery peemy (ok. 2000 szt. amunicji), 2 erkaemy (Bren z 1000 szt. amunicji na lufę), bazooka z trzema pociskami.

MISJA 1

Musimy wejść na ten pieprzony okręt i rozwalić około 20 drani kryjących się w ciemnościach. Uzbrój swoich ludzi w noże, daj im po 3 granaty na łebka, każdemu po peemie z 300. nabojami, jedną rakietnicę (20 sztuk amunicji), ach i przyda nam się Bren (250 szt. amunicji).

Morze Północne, 31.05.1944
Operacja Babylon, godz. 7:29
Zaraz po wylądowaniu wywal kilka flar i obejrzyj te-



ren. Ze snajperki rozwal wszystko co się rusza, pamiętając o pomostach okrętu. Podejdź do drzwi po prawej stronie, roztóż ludzi w półkole i jednym z nich otwórz je. Szybko pryskaj tym gierojem, a reszta wyczyści zawartość korytarza. W ciemnościach może ukrywać się jeszcze jakaś swołocz, więc można pacnąć jakiś „ręczny" ładuneczek. Wejdź do środka i wykorzystując przewagę wysokości rozwal wszystko, co jest na niższym pomoście, po czym zejdź tam. Tego typu operacje musisz powtarzać (korzystając obficie z sejwu), aż zejdziesz na sam dół statku. Przed Tobą marsz ciemnym korytarzem, poprzecinanym schodami. Zawsze wypuszczaj jednego gościa na czujkę i jego snajperką kasuj wszystko, co zobaczysz. Przy zejściach po schodach warto rzucić choć jeden granat. W pewnym momencie dotrzesz do magazynu na dziobie. Weź stąd Decoder i wracaj tą samą drogą, którą tu wlazłeś. Niemcy stoją teraz losowo i nie wolno Ci sugerować się faktem oczyszczenia terenu - po prostu przyszli ich kumple. Warto w tej misji oprzeć się na zdobycznej broni, gdyż zbierzemy jej całkiem sporo. Po powrocie na pokład wystarczy wskoczyć do dighy i powrócić do Cataliny.

KAMPANIA WRATH OF GODS

Czechosłowacja, 9.05.1945

No i... koniec! Po prostu wreszcie Wielki Brat dokopał Adolfowi i wpuścił kilku swoich chłopców do jego ogródka, a ci zatknęli swoją szmatkę na ruin-



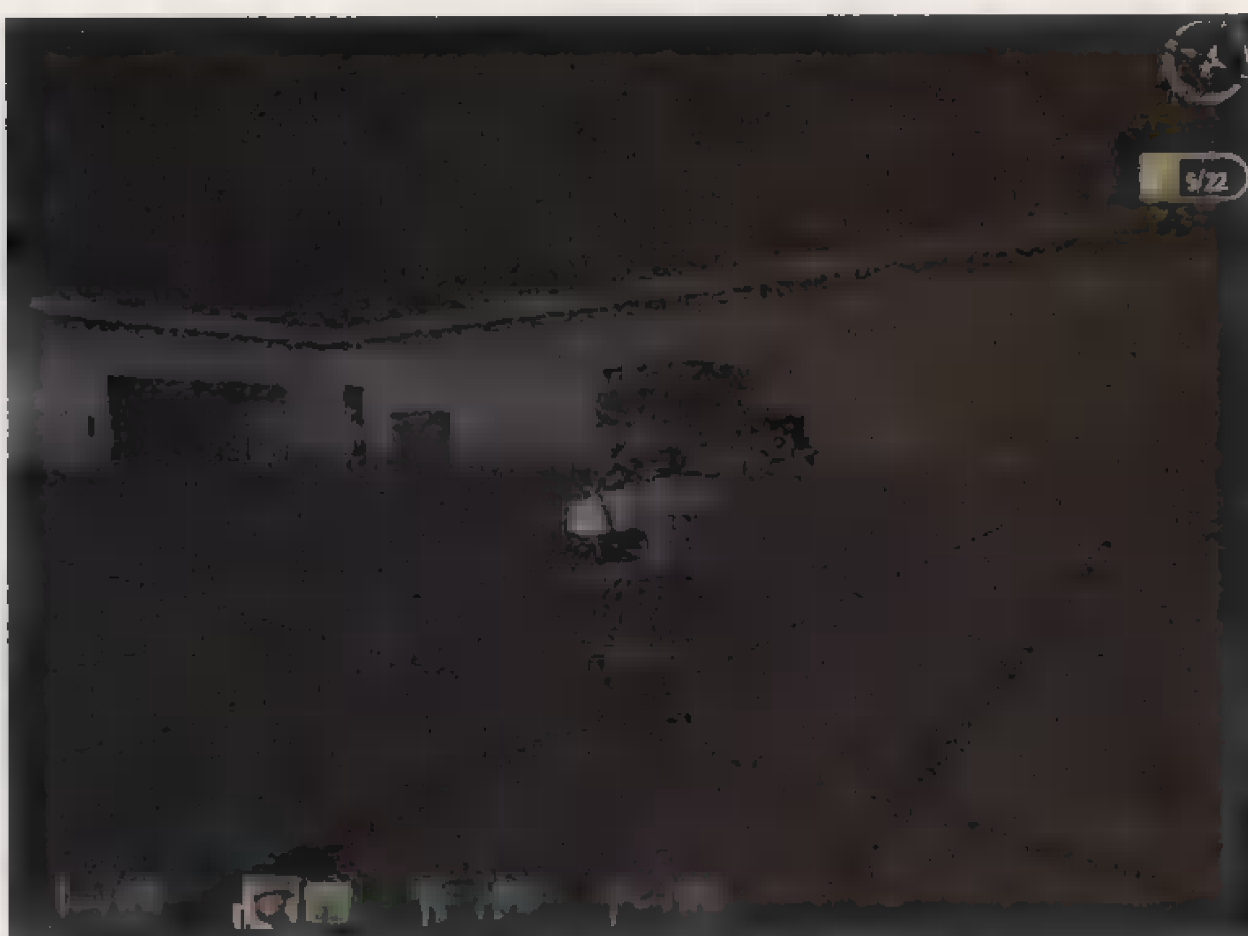
kach altanki. Czas dzielić łupy! Nasi sojusznicy są zainteresowani przejęciem niejakiego Franza Kliegemana - to niemiecki spec od zbrojeń rakietowych. Sowieci także ostrzą sobie na niego zęby, lecz musimy ich uprzedzić. Najważniejsze jest to, że w mieście wybuchło powstanie i nikt do końca nie kontroluje sytuacji na ulicach. Zapachnie frontem! Spakujmy się - oto przepis na sukces. Musimy zabrać: noże, 10 ładunków „rozrywkowych", ok. 20 granatów, 2 snajperki (po 300 pocisków na lufę), 4 peemy z 2000 szt. amunicji, Bren (800 pocisków), bazooka (3 pociski).

MISJA 1

Z Kliegemanem nie ma problemu w kwestii współpracy. Chyba woli dolary od rubli (transferowych?). Naszym zadaniem będzie dotarcie do niego i osłona. Potrwa to nieco i w dodatku będziemy mogli się przysłużyć cywilom, którzy padają ofiarami oddziałów likwidacyjnych SS. Tym razem potrzeba nam: 8 granatów, 2 ładunki TNT, 4 peemy (200 pocisków na lufę), 2 snajperki (po 150 pocisków), 2 lornetki.

Czechosłowacja, 9.05.1945
Operacja King's Road, godz. 10:25

Idź ludźmi do skrzyżowania i skasuj z bezpiecznego dystansu szykujący się do otwarcia ognia MG34 na zachodnim krańcu uliczki. Teraz załatw zza rogu

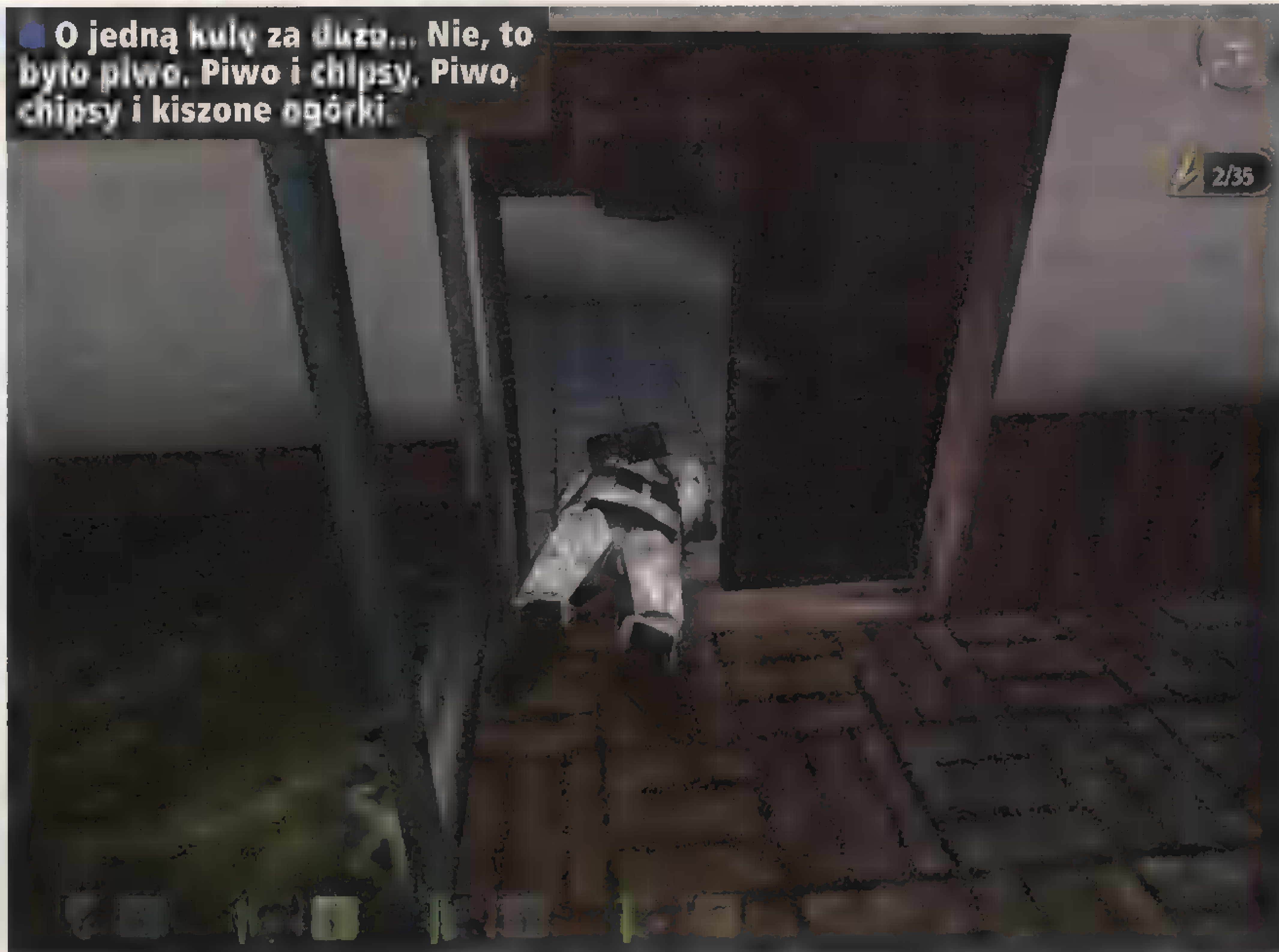


trzech fryców, którzy najwyraźniej zapomnieli o Konwencji Genewskiej. Doskocz do oczyszczonego stanowiska MG34 i zastrzel dwóch Niemców za wrakami samochodów. Teraz powinieneś iść do działa, jakie pokazano w odprawie. Po drodze musisz snajperką kosić wszystko, co na Ciebie wyjdzie. Gdy już tam dotrzesz, wal do wszystkiego co się rusza. Twoim najnowszym celem będzie dotarcie przed posterunek i zniszczenie czołgu na placu przed kościołem. Właśnie do tego przydadzą się ładunki i granaty. Gdy już tego dokonasz, musisz przebić się do leja po bombie na południu. Po drodze trzeba sprzątnąć „gołębiarza" z dachu. Później szybki marsz w prawo i bieg aleją na południe. Na jej końcu Niemcy będą próbowali rozwalić kilku mieszkańców - po prostu skoś ich z dystansu (najlepiej zacząć od dowódcy). Teraz (po wykonaniu tej jakże wspaniałej misji) możesz przemieścić się do miejsca ewakuacji. Tylko uważaj - frycki lubią biegać po mieście.

MISJA 2

Wybacz przyjacielu... to ostatnia misja w tej wojennej grze. Mam już dosyć, tutaj muszę zostać. MP40 ma całkiem niezłego kopa i nie sądzę, żebym z tego wyszedł... Drugi postrzał w brzuch w ciągu trzech miesięcy... To niemieckie cholerstwo musiało mi kiedyś wyjść bokiem.

Masz tutaj papiery. To tajne.... Oto namiar na lotnisko Kbely, Sowiety już tam są. Po tym co zrobili z tymi własowcami... chyba nie przekonamy ich li tylko gestykulacją. Wojna się skończyła... lecz jeszcze nie dla nas... dostarcz tego fryca na miejsce.... Samolot jest Waszą ostatnią szansą... Uważajcie na obstawę... Snajperki... Dystans... To... **JAGD 52**


O jedną kulę za dużo... Nie, to było piwo. Piwo i chipsy. Piwo, chipsy i kiszone ogórki.

POWSTANIE

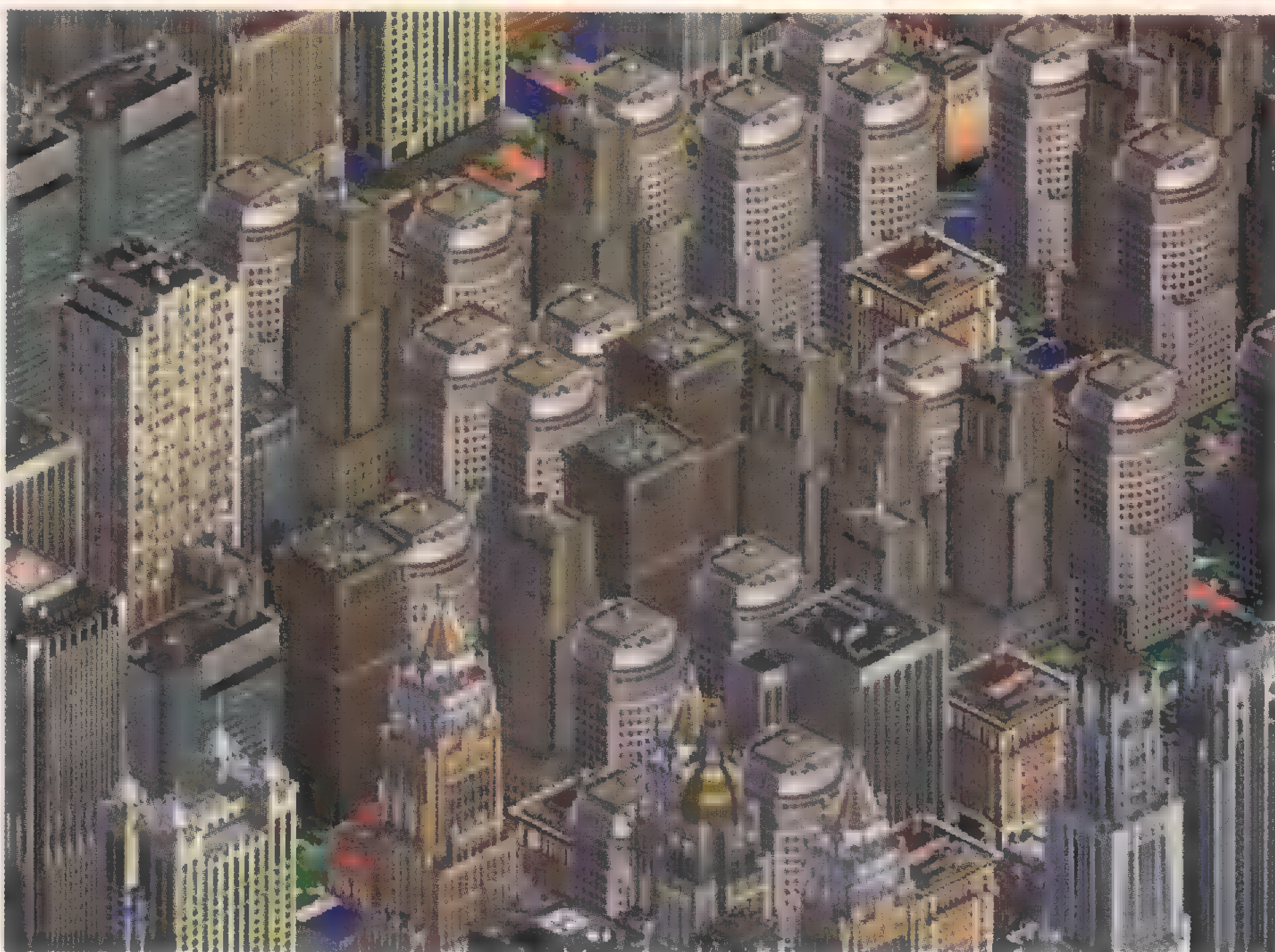
W sierpniu 1944 roku wybuchło na terytorium Słowacji powstanie skierowane przeciwko wojskom niemieckim i rządowi prezydenta Tisy. Po trwających dwa miesiące walkach, bunt upadł krwawo stłumiony, mimo poparcia wojsk słowackich, które w sile 60 tys. ludzi przeszły na stronę zbuntowanych rodaków. Wyciągnięto naukę z tej upokarzającej lekcji i osławione powstanie praskie wybuchło wówczas, gdy realną stała się pomoc nadchodzącej Armii Czerwonej. W Pradze stacjonowały wówczas dość słabe siły garnizonu niemieckiego i przerzucone tutaj, zdezorganizowane i przetrzebione oddziały Rosyjskiego Ruchu Wyzwoleńczego, gen. Własowa. Formowano je pod koniec 1944 roku z jeńców sowieckich, którzy wyrazili gotowość walki z bolszewikami. Dowodzący nimi gen. Andriej Własow wykorzystał ciężką sytuację walczących powstańców i wsparł ich swoimi wojskami, wymierzając broń przeciw dotychczasowym chlebodawcom. Praga 5 maja 1945 została oswobodzona z rąk niemieckich, a ludzie Własowa, zgodnie z porozumieniem zawartym z dowództwem powstańczym przeszli do tworzącej się amerykańskiej strefy okupacyjnej. Po zakończeniu działań wojennych własowców przekazano ZSRR. I... amen.

■ RECENZJA GK #3/99 ■ WERDYKT 92%

SIM CITY 3000

Witajcie, przyszła dumo polskiej branży architektonicznej! Mamy nadzieję, że znajdujące się poniżej skromne porady pozwolą Wam docenić piękno tego produktu.

W porównaniu z „SC2000" istnieje dużo mniejsza możliwość tworzenia własnego terenu dla nowego miasta. Możesz jedynie wybrać zależność między ilością drzew, wody i gór - dalej teren generowany jest losowo. W zamian istnieje spora kolekcja prawdziwych, istniejących miast (większość to miasta USA, są też niemieckie, francuskie itd.). Można również zdecydować się na małe miasto z usytuowaną już siecią dróg, liniami energetycznymi i podziałem na strefy, które położone są w ważnych historycznie okresach i miejscach.



Każdy kawałek ziemi (mały kwadracik) to 64 metry kwadratowe. Największe miasto „SimCity" może osiągnąć rozmiar 256x256 kwadratów ziemi, prezentujące w rzeczywistości miasto w przybliżeniu o wielkości 268 kilometrów kwadratowych.

Kiedy zaczynasz nową grę, symulator jest zapauzowany. Wykorzystaj ten czas do ułożenia stref miejskich i stworzenia całej infrastruktury dróg i mediów miejskich. Dopiero gdy skończysz, włącz grę i miasto zacznie żyć. To w zasadzie jedyna metoda na dobry start i spokojne, planowe działanie.

Technikalia

Jak poradzić sobie ze skomplikowanym w dużym mieście systemem mediów potrzebnych do życia?

• Woda – Masz do wyboru dwa rodzaje pomp wodnych, przy czym warunkiem działania Pumping Station jest umieszczenie jej blisko czystej wody, a Water Tower możesz postawić w dowolnym miejscu. Gdy minie czas eksploatacji tych urządzeń, będą pobierały coraz mniej wody - a więc przestaną być opłacalne w użyciu. Warto zainwestować w oczyszczalnię wody Water Treatment Plant, a później w Desalinisation Plant, dzięki czemu uzyskasz w trudnej sytuacji kolejne źródło wody pitnej z istniejących pod nosem zapasów morskiej wody. To jedna z podstawowych przyczyn, dla których warto wybrać urozmaiconą rzeźbę terenu pod miasto.

• Energia – Istnieje spory wybór elektrowni, które różnią się od siebie surowcem pierwotnym wykorzystywanym do otrzymania energii, a także wielkością zagrożenia powietrza przez szkodliwe pyły. Są więc elektrownie wiatrowe, słoneczne, atomowe.

Ochrona Środowiska

Aby zredukować ilość śmieci, które produkuje miasto, możesz posłużyć się kilkoma rozwiązaniami. W Recycling Center ubywa wszelkich odpadków w sposób nieszkodliwy dla środowiska - jedyną negatywną cechą jest ciągłe zaleganie pewnej ilości śmieci, więc nie możesz się zdziwić, gdy Simowie zaczną narzekać na uciążliwe sąsiedztwo. Można pozbyć się dużej ilości odpadków w spalarniach (Incinerators), które stwarzają jednak olbrzymie zagrożenie dla środowiska - wartość gruntów w okolicach spada bardzo gwałtownie. Innym rozwiązaniem jest bardzo nowoczesna spalarnia (Waste to Energy Incinerator) - „spożywa" bardzo dużo zalegającego na hałdach „towaru" i jest mniej szkodliwa dla powietrza. Poza tym wytworzona w wyniku spalania energia wykorzystywana jest do zasilania miasta - masz następnego producenta prądu.

Rozwój i Ochrona Miasta

Możesz dać miastu szansę rozwoju kulturalnego, zwiększenia jego walorów turystycznych, a także wzmocnić jego siłę. Gdy postawisz Uniwersytet - główną i najważniejszą uczelnię, Twoje miasto niebawem stanie się kulturalnym centrum w całym regionie. Centrum naukowe (Science Center) tworzy zespół „mózgowców", z czego pośrednio wynika zwiększona ilość stanowisk pracy oraz zwiększone zapotrzebowanie na usługi komercyjne.



• Utworzenie Theme Parku podnosi turystyczne znaczenie miasta - ściąga ludzi. Country Club to odskocznia dla lokalnych elit, która również przyciąga ciekawskich z okolic. Mieszkańcy mogą zechcieć upamiętnić Cię jako założyciela miasta pomnikiem (Historic Statue) - za mało jednak wnosi do gry, żeby zaprzątać sobie tym głowę.

• Latarnia morska pomoże w sterowaniu ruchem morskim, a dodatkową atrakcją jest możliwość „produkcji" okolicznościowych zdjęć dla turystów. Oczywiście nie za darmo... Postawienie supermarketu (GigaMall) przyniesie miastu kochane pieniążki.

• Z powstaniem Bazy Militarnej wiąże się natychmiastowy przypływ siły roboczej. Konstrukcja ta wpływa na szybki rozwój strefy komercyjnej, wymaga jednocześnie większego doinwestowania ochrony środowiska i policji. Do ochrony miasta przyczyni się zbudowanie kompleksu wojskowo-przemysłowego (Defense Contractor).

Działanie

A teraz, moi drodzy Panowie Burmistrzowie, bez zbędnego wodolejstwa będziecie mogli zerknąć na skumulowane w tych bardzo praktycznych poradach całe nasze doświadczenie.

▪ Więcej dróg w Twoim mieście, to więcej samochodów, a co się z tym wiąże – zatłoczenie ulic i zanieczyszczenie powietrza. Możesz zlikwidować te problemy poprzez stworzenie Simom rozwiniętej sieci komunikacji miejskiej – autobusy, metro, pociągi. Przystanki autobusowe trzeba stawiać dokładnie koło drogi, inaczej autobusy nie będą się zatrzymywać. Najlepszym rozwiązaniem jest dosyć gęste rozmieszczanie stacji. W przypadku metra warto się zastanowić nad tą inwestycją, gdy nasze miasto przekroczy próg 20 000 mieszkańców. Przynosi ono wtedy wielkie zyski.

• Gdy elektrownie zaczną się starzeć, będą produkowały mniej energii. Im starszy jest taki obiekt, tym większe ryzyko eksplozji – powinieneś zastąpić go nowym. Pamiętaj, że ich stan techniczny pogarsza się dosyć szybko, co dotyczy zwłaszcza pierwszych, węglowych konstrukcji. Najpraktyczniej byłoby zainwestować w ekologię – elektrownie słoneczne czy wiatrowe.

• Położenie rur wodociągowych dokładnie pod drogami miejskimi jest dobrym rozwiązaniem. Zapewni wówczas dopływ wody wszystkim obiektom przy ulicach.

▪ Warto budować drogi i koleje w połączeniu z sąsiednimi miastami, żeby stworzyć okazję do rozwinięcia stosunków handlowych – importu i eksportu. Im bardziej rozwinięta jest sieć mediów przy granicy z danym sąsiadem, tym szybciej zwróci on na Ciebie uwagę i zaoferuje jakiś biznes – to on decyduje o rozpoczęciu obrotu handlowego z Twoim miastem. Na przykład możesz kupować energię, co wyniesie Cię oczywiście drogo, ale za to pozbawi problemu zanieczyszczeń z elektrowni. Jeśli masz ochotę zarobić, możesz importować śmieci, lecz... nie spodziewaj się, że Twoje notowania wśród Simów skoczą w górę.

• Zachęcamy do takiego zaprojektowania miasta, by strefy – mieszkalna i komercyjna leżały blisko wody lub gór – znacznie wzrasta wartość ziemi w stosunku do położenia ich w jakimś przeciętnym terenie. Simom stanowczo podoba się piękne otoczenie i uważają te tereny za warte posiadania. A może po prostu przy układaniu planu miasta pomyśl, w jakich warunkach Tobie byłoby najprzyjemniej. Miałbyś ochotę na zamieszkanie niedaleko wysypiska śmieci albo rozwijającego się przemysłu?! Jedna rada – jeśli umieścisz „brudzące" elektrownie i wysypiska na brzegu mapy swojego miasta, połowa „brudków" powędruje do sąsiada.

• Co jest typowe dla większych miast.

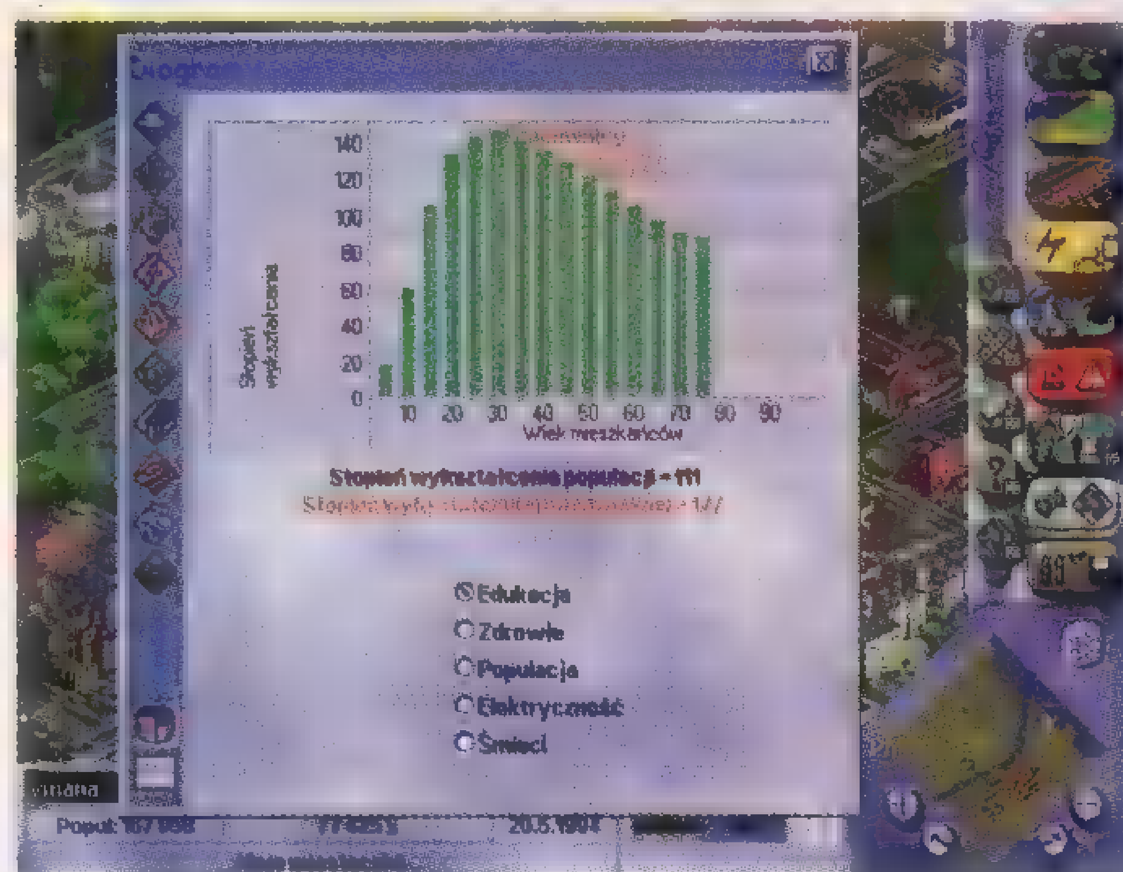
▪ Potrzebują więcej stref komercyjnych i mniej przemysłowych.

▪ Zanieczyszczenie środowiska może wpłynąć negatywnie na zapasy wody i zmniejszyć ilość przydatnego do spożycia H20. Może również obniżyć jakość pomp wodnych.

▪ Nowoczesny przemysł jest mniej groźny dla środowiska naturalnego niż tradycyjny, ale potrzebuje bardziej wykwalifikowanej siły roboczej. Szkoły, szkoły, szkoły...

• Niska stopa bezrobocia pomoże zredukować przestępczość. Nowe miejsca pracy wraz z obniżeniem podatku od przemysłu szybko wykurzą z miasta bandziorów.





• Gdy nie postawisz w swoim mieście więzienia, policja nawet gdy złapie przestępcę, będzie musiała go puścić wolno z braku miejsca na usadzenie drania. A kiedy rosną problemy z uciążliwym sąsiedztwem, gdzie nie ma posterunku policji, wyślij tam szybko patrol.

• Wysoko subsydiowane przez Ciebie szpitale wpływają na wydłużenie życia Twoich Simów, co w efekcie zwiększa zaludnienie miasta.

• Młodzi Simowie potrzebują szkół i uniwersytetów, by stać się wykwalifikowanymi pracownikami w przyszłości.

▪ Przy zbyt wysokich podatkach (powyżej 8-9%), licz się z tym, że mieszkańcy zaczną opuszczać miasto.

▪ Tworzenie parków czy sadzenie drzew to nie tylko wymysł Twojej estetyki – pomaga zredukować zanieczyszczenie atmosfery i podnosi walory terenu.

▪ Porty na wybrzeżu będą się rozwijać, gdy będą zajmować duży teren. Nie warto oszczędzać na parcelach.

• By oszczędzić nieco kasy, gdy Twoje miasto jest jeszcze niezbyt rozwinięte, obniż budżet dla np. policji, straży, edukacji. Bądź tylko ostrożny – nie utrzymuj stanu niedofinansowania jednej z instytucji przez długi czas.

• Kredyty mogą wzmocnić miasto bardzo szybką, ale i bardzo „drogą" gotówką. Dbaj o regularne spłacanie zaciągniętych wierzytelności!

▪ Biblioteki i muzea pomagają utrzymać bystrość umysłu Simów na stare lata (dłużej są zdolni do pracy).

• Spory zastrzyk gotówki może dać Twoja zgoda na powstanie w mieście pewnych budynków (np. kasyna) – jednak wiąże się to zazwyczaj później ze wzrostem przestępczości lub szybkiego zanieczyszczania środowiska. Zwykle każdy z mieszkańców chce jak najszybciej stamtąd zwiać. Tak naprawdę na dłuższą metę jest to metoda zupełnie nieopłacalna.

• Możesz wybrać i wybudować w swoim mieście do 10 znanych budowli z całego świata, np. wieżę Eiffla czy Statuę Wolności. Wzmocni to walory turystyczne miasta i sprawi większy przypływ gotówki od turystów.

Ważny jest wskaźnik popytu RCI. Im jest wyższy, tym większe zapotrzebowanie Simów na dane strefy: mieszkalną, komercyjną czy przemysłową. Uważnie śledź „skoki" słupków. Upewniaj się często, że wszystkie tereny mają energię i transport - inaczej nie będą się rozwijać. Muszą być także podłączone do sieci wodnej, osiągną wtedy maksymalną gęstość zaludnienia.

Korzystaj z map miasta View Data (z menu Adjust & Preview), aby obserwować zmiany zagrożenia środowiska, zdrowia, rozwoju edukacji, strefy zagrożenia ogniowego i przestępczość. Naprawdę pomocną funkcją jest Query - służy do obserwowania cech poszczególnych budynków lub informacji dotyczących danego terenu. Ordinances, zawierające rady od specjalistów z każdej dziedziny, pomoże Ci zredukować zanieczyszczenie atmosfery, przestępczość lub podnieść poziom edukacji i zdrowia. Sprawdzaj wiadomości, które przesuwają się w dole ekranu, żeby być na bieżąco z potrzebami swoich mieszkańców - będą często prosić Cię o decyzje w ważnych kwestiach dla miasta. Jak to bywa w dużych skupiskach ludzkich, zawsze ktoś znajdzie powód do narzekania, ale Ty jako szef możesz to zlekceważyć, będą też stawiać Ci wymagania - niekoniecznie musisz spełniać ich zachcianki. Natomiast, gdy ludzie będą szczęśliwi i zadowoleni z Twoich rządów - odwdzięczą Ci się wzrastającą populacją. A co za tym idzie... większymi podatkami ;)

JAGD52 & MALEŃSTWO

■ RECENZJA **GK #5/99** ■ WERDYKT **90%**

CIVIIZATION: CALL THE

Gdy Sid Meier wydawał ładnych kilka lat temu pierwszą komputerową wersję „Civilization" zapewne nie przypuszczał w najśmielszych snach, że dziś będzie mógł co najwyżej rozgrywać „Cywilizację w Kosmosie". Co ty na to, Sid?!

Gra przechodziła różne koleje losu, aby wreszcie stać się kością niezgody rzuconą między renomowanego MicroProse, Activision i wreszcie Avalon Hill, firmę, która wydała planszową wersję hitu. Jak mówią specjaliści od ekonomii, konkurencja uzdrawia rynek, tak i tym razem będziemy mieli możliwość porównania produkcji obu gigantów.

Dziś więc postaramy się wziąć na warsztat pierwszego w wielkim wyścigu. Oto przed Wami „Civilization: Call To Power".

ORDRE DE BATTAILE

Jednostka	Siła Ataku	Zasięg	Siła Obrony	Ruch	Funkcje Spec.	Zakończenie
Archer	1	2	1	1	brak	Cannon Making
Cannon	2	6	2	1	ostrzał	Explosives
Caravan	0	0	1	0	zakłada szlaki	brak
Cavalry	5	0	3	4	brak	Tank Warfare
Cleric	0	0	1	2	A1	Mass Media
Diplomat	0	0	1	2	szpieguje	brak
Fire Trireme	2	1	1	2	A2	Machine Tools
Knight	3	0	2	4	brak	Cavalry Tactics
Legion	2	0	2	1	brak	Gunpowder
Longship	2	0	2	3	A3	Mass Production
Mounted Archer	1	1	1	1	brak	Gunpowder
Musketeer	4	4	4	4	brak	Mass Production
Phalanx	1	0	2	1	brak	Agricultural Revolution
Pikeman	3	0	3	1	brak	Explosives
Samurai	3	0	1	2	brak	Explosives
Settler	0	0	1	1	buduje miasto	brak
Trireme	1	0	1	2	A4	Machine Tools
Warrior	1	0	1	1	brak	Bureaucracy

Legenda:
A1 - nawraca sąsiadów, sprzedaje opusty i wróży - słowem, napędza kasę
A2 - może pływać tylko 2 pola od brzegu i transportować jedną jednostkę
A3 - transportuje 2 jednostki
A4 - pływa tylko 2 pola od brzegu i transportuje 2 jednostki

NIECO TRUCIA

Niestety, nie unikniemy tego i teraz. Na początku muszę wyjaśnić, jak niniejszą solucję należy stosować, by każdy z nas (autor I Czytelnicy) przy zdrowych zmysłach pozostać mogli. Nie znajdziecie tutaj gotowej i prowadzącej za rączkę recepty na zwycięstwo. W tej grze jest to NIEMOŻLIWE. Będę się starał podpowiadać metody działania i wskazywać na właściwą kolejność stosowanych rozwiązań. Choć pewne działania zawsze przynoszą określone efekty, ich zastosowania w całej rozciągłości rozgrywki przewidzieć się nie da. Materiał podzieliłem na kilka części, każdą z nich poświęcając określonemu czasowi rozgrywki (epoce, np. starożytność). Dziś znajdziecie tu sam zaczątek państwa...

BUDOWANIE ŚWIATA

Jeśli korzystasz z możliwości zaprogramowania generowanego świata, polecam wybranie klimatu ciepłego z niewielką domieszką opadów. Gdy zaczynamy rozgrywkę, warto postawić na formę płaską i zwartą (kontynent), gdy zaś chcemy przez chwilę być sami, proponujemy większe rozczłonkowanie terenu wraz ze zwiększeniem wielkości całej planety. Da nam to w efekcie dość bezpieczną przystań na wiele długich kolejek, choć efektem ujemnym tego rozwiązania będzie brak ewentualnej współpracy z sąsiadami. Warto także zwiększyć ilość dóbr naturalnych, co zwiększy nasze szanse na szybszy i efektywniejszy start. Resztę będziesz musiał wywalczyć sam.

LĄDUJEMY!

Twoje pierwsze jednostki to dwa settlersy (jeśli zacząłeś na najłatwiejszym poziomie - proponuję przyjąć to rozwiązanie na początek). Bez wahania jednym z nich postaw miasto, a drugiego wyślij na zwiady. Niech postara się dotrzeć do jakiejś najbliższej rzeki i zbuduje przy niej miasto. Zwróć uwagę, że po osiedleniu settlersów wokół miast powstała strefa „podświetlonego" terenu - to pola, z których Twoi mieszkańcy zbierają owoce pracy. Postaraj się, by nowo powstałe osiedla nie „zachodziły" na siebie. W pierwszym momencie postaw na ochronę i siłę zbrojną. Warto postawić dwie jednostki Mounted Archerów (patrz tabela Armia - konnica wyposażona w łuki). Jedną z nich osadź w mieście, drugą pchnij na daleki zwiad (w tym czasie drugi settlers powinien już założyć następną osadę). Staraj się nie odchodzić zbyt daleko od miast i maksymalnie odkryć przyległy do nich teren. Warto postawić drugą osadę w terenie poprzecinanym rzekami, ale nie w lesie. Zaraz powiem dlaczego.

Od początku ustaw wskaźnik PW (public works) na 30-40 punktów. W przeciwieństwie do drugiej „Cywilizacji", tutaj settlersi tylko budują miasta, zaś do stworzenia infrastruktury potrzebny jest zapas punktów, które potem zamienić można na farmy, drogi itp. Tutaj wystarczy określenie miejsca budowy, posiadanie odpowiedniej ilości punktów i... gotowe (po kilku turach, rzecz jasna). Bacz, by zadeklarowanie tak dużego procentu punktów na roboty publiczne nie odbiło się na Twoim budżecie i gdy będziesz posiadał 7-10 miast stanowczo zmniejsz go do 20-30. Kasy na naukę nie skąp! Teraz możesz swobodnie ustawić jej wskaźnik na maksa.



LABORATORIUM

Zresztą nauka to oddzielny temat. Pierwsze kilkaset lat (ale to brzmi, nie?) wydatkuj na opracowanie technologii rolnych (docelowo postaraj się posiąść Agriculture) i zwiększenie bitności Twojej armii. Jeśli do roku 1300 nie będziesz miał Muszkieterów, czeka Cię niezły wyścig. Ważne jest też stawianie w miastach baraków, które produkują bardzo doświadczone jednostki. Zauważ, że wraz z pewnymi osiągnięciami naukowców, zyskujesz możliwość postawienia cudów, które potrafią przyspieszyć Twój rozwój, popchnąć gospodarkę czy wreszcie ustanowić nowe zasady współpracy z sąsiadami. Warto postawić takie Cuda (patrz tabela Cuda Świata), jak Forbidden City, Labirynth czy Philosopher Stone. Te trzy znacznie zwiększą wydajność gospodarki i pozwolą spokojniej rozmawiać z sąsiadami.

WYMYŚL KHAKI

Armia jest kluczem do sukcesu. Tylko ona zapewni Ci spokojny byt i umocni Twe prawa na podbitych terenach. Od samego początku sta-

CZĘŚĆ PIERWSZA

POWER

raj się grupować jednostki w formacje złożone z jednostek o tej samej mobilności i zróżnicowanych typach prowadzenia ataku. Przykładem może być konnica rycerska, wsparta konnymi łucznikami, czy wreszcie grupa złożona z dział i muszkieterów. Dlaczego? W „CTP" walka prowadzona jest na odmiennych zasadach niż w „Civ 2". Jeśli atakujesz, komputer tworzy linię Twoich wojsk i przeciwnika. Najpierw strzelają Twoje jednostki miotające, potem jego, wreszcie uderza Twoja piechota/jazda, później broni się aktywnie komputer. Wniosek? Pierwsze uderzenie broni miotającej musi dobrze „zmiękczyć" wroga, jeśli ma się do czegoś przydać pierwsza linia siepaczy. Warto stawiać w miastach grupy dwóch-trzech jednostek (w tej samej formacji - „zamknięte kłódką"). Oczywiście garnizony powinny dysponować przewagą broni miotanej, choć z momentem wymyślenia broni palnej (Muszkieterowie) warto wymienić wszystkie jednostki na te wyposażone w owe cudo. Aby przeciwnik się nie szwendał po Twoim państwie, „zamroź" na skrzyżowaniach dróg grupy lotne złożone z dwóch jednostek silnych w natarciu (rycerze) - to Twoja „straż pożarna". Oczywiście zwyciężamy tylko dzięki trzymaniu silnej armii polowej, która ciągle patroluje granice i skoncentrowana uderza. Pamiętaj, by zawsze grupować jednostki i uderzać siłą 3-5 zaciężnych formacji.

PAŃSTWO I DYPLOMACJA

Bez zorganizowanej hierarchii administracyjnej żaden system państwowy długo nie pociągnie. Na szczęście w „CTP" nie jesteś skazany na „ręczne" ustawianie kolejnych pięter administracyjnej kamienicy. Tutaj wszystko sprowadza się do wybrania odpowiedniego, opracowanego wcześniej przez naukowców systemu sprawowania władzy. Na pierwszym etapie zetkniesz się podczas rozgrywki z następującymi systemami.



Anarchia (Anarchy) - to chyba najwcześniejsza forma ustroju, która tutaj oznacza przerwę między „zainicjowaniem" kolejnego systemu. Wszystkie współczynniki państwowe zostają zminimalizowane, ▪ naukowcy wychódzą ze swych laboratoriów na ulice.



Monarchia (Monarchy) - oczywiście mienią nas królem tej zgrai. To bardzo wygodny system do prowadzenia wojen. Czynniki wzrostu populacji i rozwoju nauki są kiepskie, lecz w porównaniu z tyranią rośnie produkcja, ▪ i z pól zbierane są większe ilości żarła. Przychód? Także nie najlepszy, w końcu to pierwociny kapitalizmu.



Teokracja (Theocracy) - rządy kleru, tak to można ująć w skrócie. Choć personalnie nie przepadam za tą formą systemu, to jest ona znacznie wydajniejsza od Monarchii, choć wojskowa wydolność państwa spada. Najważniejsze to jednak zadowolenie mieszkańców (lepsze oddziaływanie katedr i świątyń) oraz wzrost populacji i przychodów budżetu (co łaska?)



Tyrania (Tyranny) - od tego zaczynamy! To chyba (oprócz Anarchii) najgorsze z rozwiązań, jakie możemy spotkać na naszej drodze. Wszystkie wskaźniki są cienkie jak diabli i tylko produkcja pozostaje na dość znośnym poziomie. Naprawdę WSZYSTKIE inne systemy są lepsze od tego. Strzec się go jak ognia i po wymyśleniu czegoś nowocześniejszego szybko go zmieniać.



Inne systemy omówimy w następnych odcinkach. Ważne jest, by korzystając z Biblioteki (Great Library) starannie je dobierać. Na tym etapie wystarczy sprawnie zmieniać Teokrację (stopa pokojowa) na Monarchię (idziemy na wojnę). Pamiętać należy zawsze, że system jest tylko narzędziem pomagającym nam odnieść zwycięstwo, więc nie bójmy się rewolucji. Druga zasada jednak głosi, że lepsze jest wrogiem dobrego I gdy tyko wszystko idzie sprawnie nie warto wykazywać się zbytnią liberalnością. Dobrym wskaźnikiem jest sprawdzanie, w jakim systemie żyją nasi sąsiedzi - to cenna wskazówka! Dyplomacja jest kluczem do sukcesu w przypadku zawierania sojuszy militarno-ekonomicznych. Odpowiednie jednostki będziemy mogli budować po wymyśleniu Biurokracji (Bureaucracy). Ich zadaniem będzie weryfikacja siły sąsiadów i ewentualne współuczestnictwo w naszych niecnych planach (np. wykradnięcia zdobyczy naukowej). Warto zawsze trzymać w pobliżu granicy 1-2 jednostki dyplomatów I z ich pomocą szybko reagować na zachodzące na arenie międzynarodowej zmiany.

Polityka zagraniczna państwa w okresie starożytności po wczesny renesans powinna być zorientowana na podbój najbliższych sąsiadów i zawieranie pokojowych układów z tymi leżącymi dalej. Ważne jest, by móc obronić zajęty teren, a nie wgryźć się w coś, czego nie można przełknąć. Jeśli Twoje stosunki z którymś z sąsiadów będą bardzo zażyłe (gęba w oknie dyplomacji zamieni się w serduszko), atak na niego jest nieopłacalny - reputacja spadnie, ▪ ewentualny sojusznik do handlu i wojowania szybko odpadnie. Na najniższym poziomie rozgrywki nasi serdeczni przyjaciele zbyt szybko nie zmieniają swych upodobań i można się czasami spodziewać od nich samorzutnego prezentu w postaci gotówki! To uczy szacunku do danego słowa.

WIELKIE KŁAMSTWO

Tak mawiał mój wykładowca, gdy temat niebezpiecznie zaczął ocierać się o statystykę. Teraz czas na nieodłączną część tej solucji. W podanych niżej tabelach starałem się zawrzeć materiał związany z pierwszym etapem rozgrywki, do momentu osiągnięcia przez Twoje państwo epoki Renesansu. Oto najważniejsze rzeczy.

CUDA ŚWIATA

Nazwa	Koszt	Co Daje	Zakończenie
Chichen Itza	2160	eliminuje przestępczość	Mass Production
Confucius Academy	2160	A1	Mass Production
Forbidden City	2160	A2	Age Of Reason
Galileo's Telescope	2880	zwiększa o 200% naukę	Robotics
Gutenberg Bible	2880	zwiększa o 10% naukę, eliminuje konwersję	Mass Production
Hagia Sophia	3240	A3	Mas Production
Labirynth	2160	daje darmowe szlaki handlowe	Age Of Reason
Philosopher's Stone	2880	masz wszędzie ambasady	Age Of Reason
Ramayana	2160	zwiększa o 3 szczęśliwość narodu	Age Of Reason
Sphinx	2160	zmniejsza o 75% koszt armii	Age Of Reason
Stonehenge	2160	zwiększa o 25% ilość żywności	Age Of Reason

Legenda:
A1 - eliminuje niezadowolenie wynikające z oddalenia stolicy
A2 - zamyka wszystkie ambasady sąsiadów u Ciebie, zmniejsza ryzyko agresji zwiększa prawdopodobieństwo otrzymania kasy od sąsiadów
A3 - zwiększa o 100% haracz z miast, gdzie działają Twoi Klerycy







ARMIA

Masz przed sobą zestaw najistotniejszych jednostek okresu od Starożytności aż po Renesans. Sformułowanie „zakończenie" oznacza zniknięcie jednostki ze spisu obiektów do budowania w momencie wynalezienia danej technologii. „Specjalne funkcje" to cechy charakterystyczne danej jednostki, dzięki którym można wywołać określone efekty. Doskonałym tego przykładem jest Kleryk, który może nawracać miasta wroga, dzięki czemu zaczniemy pobierać z nich dochód. Reszta ma bardziej prozaiczne przeznaczenie - prać konkurencję!

CUDA ŚWIATA

Te monumentalne budowle w znaczący sposób wpływają na rozwój danej cywilizacji. Ich pojawienie się potrafi wysunąć na powadzenie bardzo zaniedbane nacje i przyspieszyć rozwój techniczno-kulturalny państwa. Dziś pierwsza część „cudeniek".

MIASTA

Są one podstawą egzystencji naszego państwa. Tylko odpowiednie ich umieszczenie na mapie da nam w przyszłości owoce w postaci szybkiego przyrostu populacji, a co za tym idzie i kasy w budżecie. Aby miasto mogło funkcjonować i rozwijać się, konieczne jest wznoszenie określonych budowli i najczęściej związana z nimi właściwa kolejność inwestycji. W zasadzie na początku wybór jest niewielki. Najlepiej zacząć od stawiania jednostki zdolnej do patrolowania, a później zająć się rozbudową miasta. Początek to bezsprzecznie Granary, umożliwiające szybszy rozwój osady. Dalej wszystko zależy od Was. Warto posiadać takie podstawowe rzeczy, jak chociażby Marketplace czy Temple (plac targowy i świątynia). Dzięki nim wzrośnie szczęśliwość tubylców i wpływy do budżetu. W przypadku stawiania nowych obiektów odsyłam Was do zawartej w grze Cywilopedii, która wyśmienicie spełnia swe zadanie. Poniżej jednak przedstawię Wam kilka niezbędnych do rozwoju osady konstrukcji.

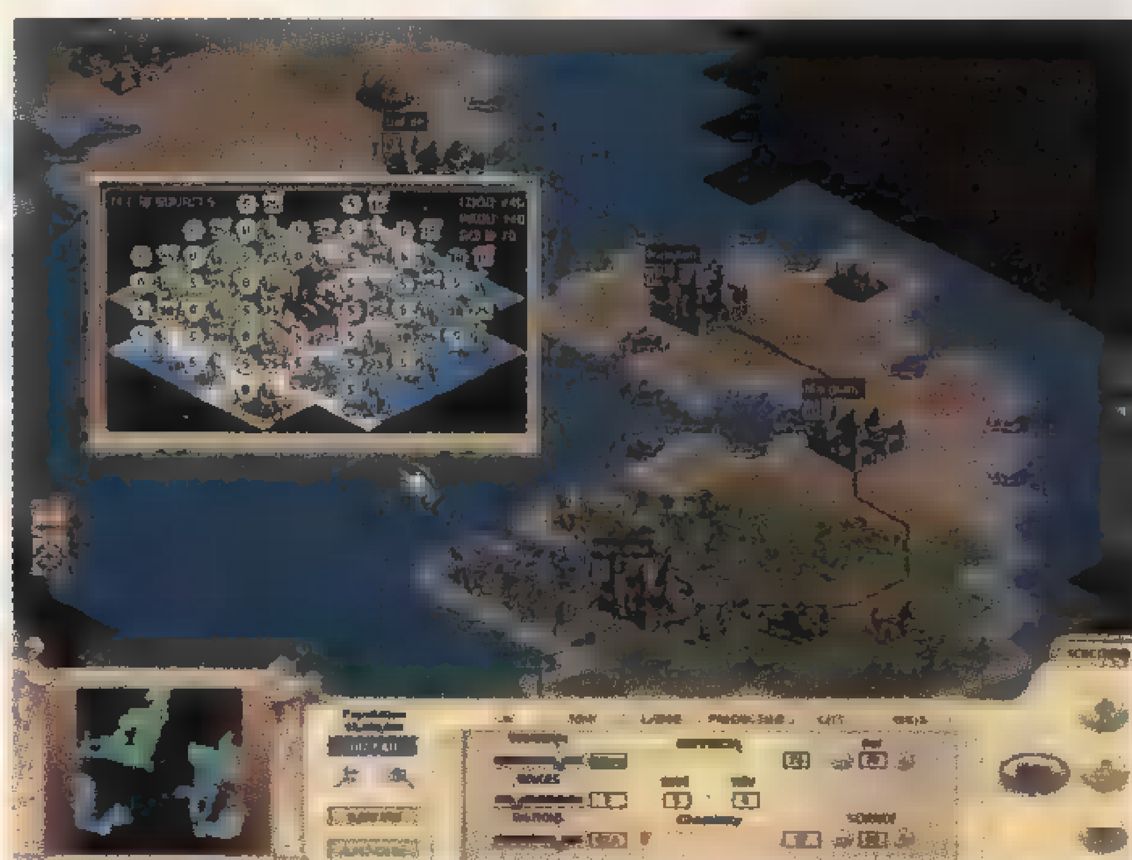
TO JESZCZE NIE KONIEC

A jednak, na razie się rozstajemy na długi miesiąc. Mam nadzieję, że ta forma solucji pozwoli Wam dokładniej przyjrzeć się własnemu postępowaniu i zmodyfikuje je na tyle, by osiągnąć w tej grze wielki sukces. W następnym odcinku ciąg dalszy naszej numerologii i zestawień oraz wiele interesujących (mam nadzieję) porad dotyczących rozwoju państwa w trudnej epoce rewolucji przemysłowej. (cdn) **JAGD52**

URZĄDZENIA W MIEŚCIE

Nazwa	Co Daje	Utrzymanie
Academy	o 50% wzrasta nauka	4
Bank	o 50% wzrasta przychód	10
Capitol	ustanawia stolicę	0
Cathedral	+3 zadowolonych mieszkańców	10
City Wall	A1	3
Coliseum	+2 zadowolonych mieszkańców	8
Courthouse	-50% przestępczości	2
Granary	A2	1
Market Place	o 50% wzrasta przychód	5
Mill	o 50% wzrasta produkcja	10
Temple	+2 zadowolonych mieszkańców	2
Theatre	A3	1
Uniwersity	o 50% wzrasta poziom nauki	12

Legenda:
A1 - dodaje 4 punkty do obrony miasta, zapobiega uprowadzeniu mieszkańców do niewoli
A2 - potrzeba o 50% mniej żywności, by przybył nowy mieszkaniec



100% HOT! 0%KONSOLE! 0% PC! 0% PIWA 0%!

PASZCZURY d. WYWŁOKI

ODCINEK SZÓSTY

W dzisiejszym odcinku walniemy sobie po winku, a na deserek zjemy se serek. Poza tym moc atrakcji, bo Jagd wrócił z wakacji. No i zgodnie z obietnicą się za jajka kury chwycą. HOT


Wywodzę się z zatęchłej dziury...

Dodatkowo (na życzenie) Baron znów pokaże swe sexy siedzenie, Krzychoo z gRoovym piwo piją, pewnie zaraz się pobiją, red. Naczelny wraz z Zastępcą sekretarkę naszą nęcą, Szycha razem z Kajakarzem znowu poszli se na plażę, się w krzaczorach przyczaili, flaszkę wyjęli, no i rozpili. A Hot siedzi przy stoliku no i pieprzy bez sensiku...

Okej, tera będzie na poważnie (???). Zgodnie z obietnicą dziś przedstawię Wam prosty przepis na to, jak zostać debeściakowym redaktorem pisma o grach komputerowych. Oczywiście bardzo pomocny będzie mi przebieg błyskotliwej kariery Barona J., który z szarej myszki stał się prawdziwym guru. Jeśli chodzi o wygląd, to za wzór posłużyli: szczupła kibić/Jagd52, 2 metrowy wzrost/gRoovy, zabójcza grzywka i słodki uśmiech/Krzychoo, zgrabne nogi/Szycha, krótkie łapki/Kayackash, długie blond włosy/Piotres, mięśnie/Naczelny Marek S., stopy w zaje...istych klapkach/Darek Kazik (ale nie mogę tego napisać ze względów oczywistych), doskonały wzrok/Hot. Aha! No i inteligencja/Baron J.

No więc na początku, bezprzecznie, trzeba się urodzić. No i nie umrzeć po porodzie, a właściwie żyć aż do, gdzieś tak (cirkjebałt), 13-15 roku życia. No i potem też nie warto się przekręcić. Konieczne jest też skończenie jakiś trzech/czterech klas podstawówki, aby umieć pisać (w sensie - stawiać litery). Oczywiście można się kształcić dalej, ale po co? W końcu od czegoś ma się korektę i inne takie.

Po zdobyciu adekwatnego wykształcenia, niezbędnego do porozumiewania się nie tylko za pomocą jęków (bąków i innych akustyków), należy nabyć komputer albo inszą konsolę i zacząć grać w gry. Im więcej, tym lepiej, bo starając się o pracę w gazecie, możemy zabłysnąć ilością przerobionych tytułów. Zrobimy wrażenia człowieka-który-ma-skalę-porównawczą-i-jest-hardcorowym-graczem-i-musimy-go-mieć. A fakt, że za cholerę nie pamiętamy, jaka była dana gra i że graliśmy w nią pięć minut - nie ma znaczenia. Po osiągnięciu wieku poborowego (do redakcji), kupujemy wszystkie dostępne na rynku periodyki traktujące o grach na naszą platformę. I szukamy ogłoszeń o naborze do pracy (pomijamy oczywiście stanowiska typu: ślusarz, hutnik, krawiec itp.). Dzwonimy, umawiamy się na spotkanie i... no tak, jakoś musimy się zaprezentować! Patrzymy w lustro, na tą swoją pryszczatą, chudą gębę (choć ja patrzę na swoją tłustą -HOT), okulary minus 200, włosy w nieładzie i rzygamy własną przeciętnością. Co robić? Otóż musimy sobie sklecić własny imidż (image).

W tym celu możemy: wbić sobie kolczyk w ucho, albo z dziesięć (w tym jeden w nosie i dwa w brwi i trzy w dupsko) - będziemy wyglądać bardzo męsko, jak ci panowie dwaj, których widzieliśmy w parku, jak się całowali. Koniecznie musimy przefarbować włosy na kolor odwrotny do tego, jakim dysponujemy - facet z odrostami jest taki sexy, nie mówiąc, że wszyscy się z niego śmieją, czyli od razu odwalimy poczucie humoru. Wypadałoby się też przyodziać w jakieś odlotowe spodnie z krokiem do kolan (w takich to jak się człowiek zwali lub siknie, to nic nie widać, a jak super się w nich wygląda - jak Corky jadący na występ z zespołem Downa) i czapkę przód na tył, jak prawdziwy „zaraz wracam". Do szczęścia brakuje nam tylko parę kilo srebrnych łańcuchów, które upodobnią nas do krowy (mogą być złote, ale wtedy trzeba wdziać dres, wyjąć mózg, i nauczyć się mówić jak prawdziwy LA BURAC!). No i bezwzględnie trzeba mówić co drugie słowo: cool, grejt, filing, gud, jes (wersja dla srebrnych łańcuchów) lub kur...a (dla złotych - z tym, że u nich to już koniec słownika, zostaje tylko bejsbol). Za miesiąc kolejny odcinek, a w nim ciąg dalszy...

Pozdrawiam i czekam na listy i e-maile (pgoracy@cgs.com.pl)

Wasz Przemysław „HOT" Gorący

Ps: Nieprawdą jest, jakoby JAGD52 miał złote łańcuchy, ma on podobnie jak autor tombakowe i obaj nosimy pod ubraniem zakamuflowane dresy, ku...a!
Ps2: Pozdrowienia dla wszystkich i innych!
Ps3: Baron Jack NIE NOSI KOLCZYKA W MÓZGU I NIE CHODZI W DRESIE, TYLKO NAGO!
Ps4: Nasi Naczelni ograniczyli się do noszenia jednej pary klapek.


...a wspiąłem się na szczyty i jestem debeściakiem.

JAK SIĘ KISI KAPUSTA!

KONKURSY

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

GK

Cześć wszystkim! Dziś znajdziecie wyniki konkursu z GK 9/99 i „Alien vs Predator". Poza tym wszystko po staremu - łatwe pytania, fajne nagrody i wielkie emocje! **KRZYCHOO**

ODPOWIEDZI

■ Odpowiedzi na pytania z ostatniego numeru:

1. Engine, który będzie wykorzystywało „Interstate 82" nosi nazwę Dark Side.
2. Karty Voodoo 3 występują w wersjach: 2000, 3000 i 3500.

PYTANIA

■ Pytania na ten miesiąc:

1. Gdzie odbyła się oficjalna premiera „Tiberian Sun" na Europę Wschodnią?
2. Ile trybów rozgrywki oferuje „Unreal Tournament"?

NAGRODY

■ Nagrody:

1. Mig Alley
2. Jagged Alliance 2
3. Napoleon 1813

ZWYCIĘZCY

■ Konkurs „Alien vs Predator":

Gry:

1. Wioletta Działak z Gorzowa Wlkp.
2. Kamil Kotlarz z Gliwic
3. Radek Mozarski z Katowic
4. Łukasz Rakowski ze Skoczowa
5. Grzegorz Krzemiński ze Starych Bogaczowic

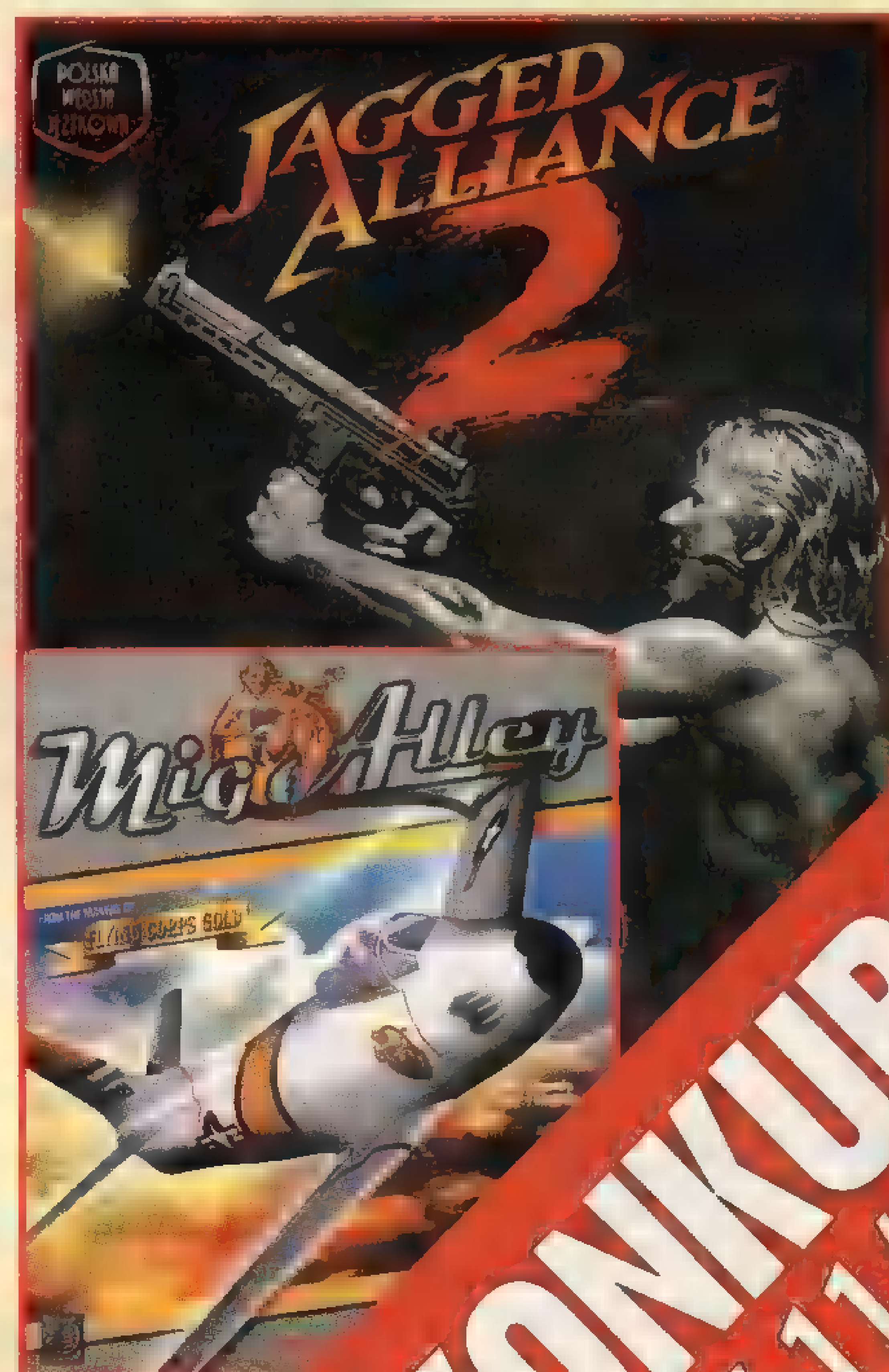
Niespodzianki:

1. Bartek Chajec z Legnicy
2. Jędrzej Sawicki z Katowic
3. Paweł Ostrowski z Morąga

■ Konkurs GK 9/99:

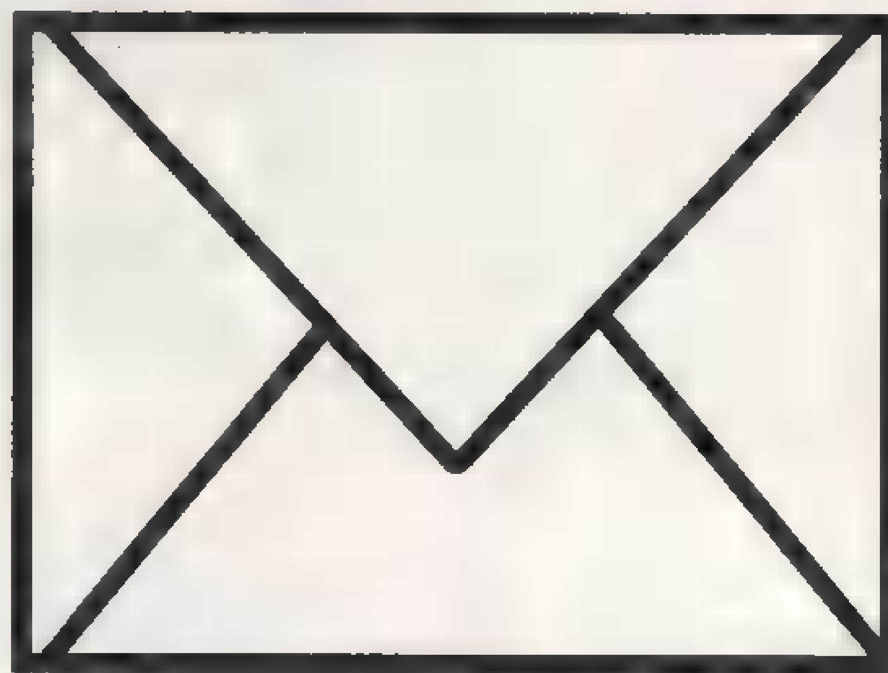
1. Zbigniew Piertroch z Gdyni
2. Krystian Waliński z Łódź
3. Adam Musiał z Wołomina
4. Marcin Węglorz z Marklowic
5. Sławomir Rejek z Bytomia

Wyniki konkursu 10/99 zgodnie z nową regułą zostaną ogłoszone za miesiąc.



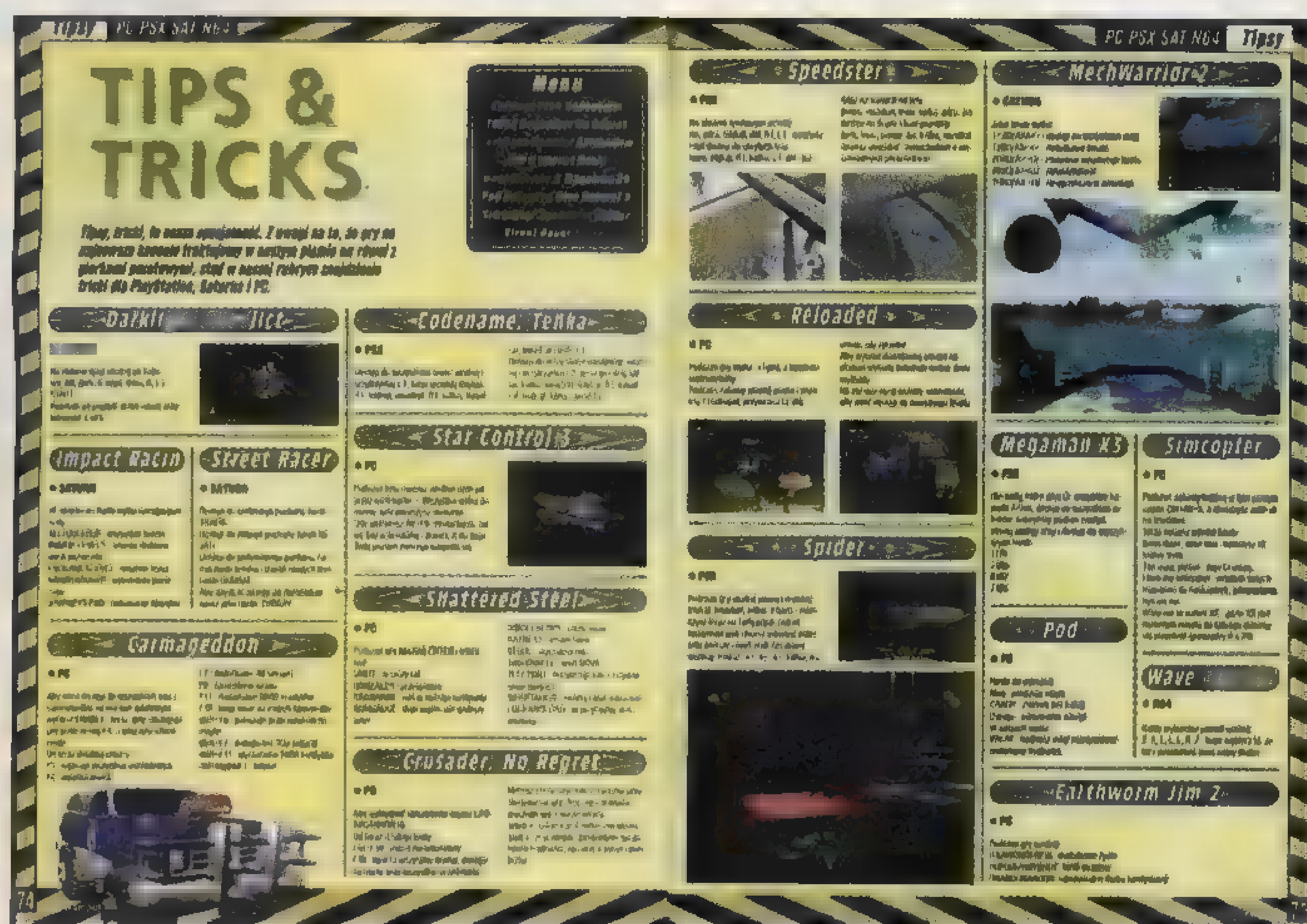
KONKURS GK 11/99

LISTY



No, ludziska, dość tego, chyba najwyższy czas wziąć się do roboty i spróbować wytrząsnąć z naszej gazetki kilka ciekawych gier. Co Wy na to?!

JAGD52



SKRÓTY

Proszę, wydrukujcie mój list, bo w ten sposób wygram zakład.
Piotr S. Warszawa

[illegible] Czekamy na naszą działkę (0:33 i 11)

Czy to prawda, że Jagd52 się [illegible]? [illegible] Zwariował!!
Sz. K. Gliwice

[illegible] Maleństwo i [illegible] idem w garści w drodze...

Czytam HOT-a i proponuję HOT na Naczelnego
Andrzej W. Kraków

Spotkanie było dość krwawe. Najpierw trafił HOT, potem Naczelny. Ktoś rzucił ręcznik.

Proszę, pomóżcie mi i wyślijcie s3 3000!
Kamil K. Nowa Huta

Właśnie nam się skończyły. Poczekaj moment, za chwilę będziemy rozdawać V4000. Wtedy wpisz się na listę.

Napiszę do Was za miesiąc! Czekamy!

Nasza rubryka podąża za całością zmian zachodzących w piśmie i ot tego numeru zamierzam Was zaskoczyć. Przede wszystkim okazało się, że podczas lotu koszącego do Laponii, niejaki Wielki, Czerwony, Brodaty zwany Mikołajem zgubił co nieco i już teraz możecie powalczyć o trzy giery. Jakie? To świąteczna tajemnica, którą poznacie wraz z następnym numerem Gier Komputerowych.

Oczywiście nie ma nic za darmo. Aby wziąć udział w naszej Wielkiej Gonitwie, musicie... giercować! Nic prostszego, powiecie? Okay, wyjaśniam do końca. Czasami podczas pogrywania możemy dostrzec to, czego nie zauważyli beta-testerzy. Zawieszone w powietrzu budynki, niedopracowane wyposażenie itp. Jeżeli masz chłopie refleks, to szybko ściągnij taki screen i dostarcz go nam. Jednoosobowe jury (którego przewodniczący właśnie stuka poniższy tekst), zadecyduje o tym, komu przypadną w udziale oryginałki. Warunki techniczne są proste - prosimy o jpegi (najmniejsza objętość), ściągane w rozdziałce 800x600 (minimum!). Materiał musi być wyraźny, w końcu chcemy pokazać Wasze osiągnięcia (i niechlujstwo programistów). Materiał wysyłajcie na dyskietkach na adres redakcji lub meilem na moje konto:

rwawrzyniak@cgs.com.pl

I, na litość Boską, nie zaspamujcie mnie za bardzo. Ubaw będzie po pachy, a tym, którzy najbardziej nas uchachają (Zepsót patrzy!) ufundujemy właśnie gierki i pokażemy efekt ich działania w tej rubryce. Do zrzutu marsz!

No dobra, pogawędziliśmy sobie, ale czas wreszcie sięgnąć do wora listonosza.

■ „Muszę przyznać, że jeden z moich kumpli przeglądając Waszą konkurencję, zwrócił mi uwagę, że na krążku nie publikujecie pełnych wersji gier. Czemu, to chyba zwiększyłoby poczytność pisma?"
Kamil Radosławski, Krasnystaw

Już chyba kiedyś musiałem o tym pisać... Hmmm... nic to, wytrzymam i tym razem. Przede wszystkim trzeba sobie powiedzieć, że w ŻADNYM renomowanym piśmie na tzw. Zachodzie nie ukazują się pełne wersje nowych gier, a takie wydarzenie, jak puszczenie „w obieg" produkcji starszej, lecz uznanej, zdarza się rzadko. U nas, niestety, zbyt słaby rynek spowodował sytuację chorą i z dalszej perspektywy patrząc, działającą na niekorzyść legalnych dystrybutorów oprogramowania. Musimy pamiętać, że związek cen legalnego oprogramowania ze stanem piractwa jest ścisły, a próby sprzedaży czy darowania komuś czegokolwiek za niższą stawkę (m.in. przez sprzedaż kioskową czy wraz z pismami) nie rozwiążą problemu. Ponieważ Gry Komputerowe związane są na dobre i złe z PC Gamerem, linia przez nas przyjęta jest właśnie taka, a niewielkie odstępstwa od niej (vide „Caesar I" z poprzedniego numeru GK) nie powinny wpłynąć na zmianę naszego frontu.

■ „Co z tipsiorkami?! Pozbyliście się dwóch stron z ułatwieniami do naszych gierek?!!!! Uważam, że te niebieskie paski po bokach to trochę za mało"
Andrzej Drawski, Bydgoszcz

Noo, mój drogi, to niezupełnie tak, jak twierdzisz. Przede wszystkim wraz ze zmianą layoutu (zna się to słownictwo, nie?) okazało się, że rubryka prowadzona przez naszego Mastera Krzychaa po prostu musi przejść metamorfozę. Zamiast niewiele pomagających w rozgrywce screenów, postanowiliśmy postawić przede wszystkim na treść, a tej nie jest wcale mało w porównaniu z poprzednim układem. Wcale nie traktujemy ich marginalnie - umieszczenie ich w Poradach jest chyba najwłaściwszym posunięciem. Poza tym ciągle przypominam o możliwości wsparcia naszego cheatmastera. Jeśli chcecie, możecie wysyłać cheaty, tipsiorki itp. na adres redakcji.

Dobra, koniec tego gadania, bo zaczynam odbierać chleb mojemu ULUBIONEMU redachtórowi (cha, cha, cha) – Hothowi Gorrrącemu...



PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**



NA WESOŁO

Witam wszystkich! Bardzo serdecznie! Kurde! I znów pośmiejemy się razem, a niektórzy załapią się na 50 zetów za dowcipasa i rysunkasa **Wasz Paszczurowy HOT**





■ Na debeściakowy start dowcipy niejakiego Kościstego z Przygodzic:

Dwóch wariatów planuje ucieczkę z więzienia. Postanowili wspiąć się po promieniu latarki. Kiedy nadszedł dzień ucieczki, jeden zapala latarkę i mówi:
- Szybko, właź!
Na to drugi:
- Nie jestem głupi, ty ją zgasisz, a ja spadnę!

Idą dwaj gangsterzy z pończochami na głowie. Nagle jeden mówi do drugiego:
- Poczekaj, poszło mi oczko...

Kowalska złości się na męża:
- Pierwszy właściciel przejechał tym autem 300 tysięcy kilometrów, drugi 200 tysięcy, a ty zepsułeś go po 100 kilometrach.

Bandyta zakradł się do domu. Chodzi po pokojach i świeci sobie latarką. Nagle słyszy za plecami głos:
- Masz przechlapane u św. Antoniego!
Przerażony odwraca się, patrzy, a tam w klatce siedzi papuga.
- Ale mnie przestraszyłaś! To ty mówisz?
- Mówię!
- A jak się nazywasz?
- Maria Magdalena!
- Trzeba być idiotą, żeby nazwać papugę Marią Magdaleną!
- Nie - mówi papuga - Idiotą to trzeba być, żeby rotweilera nazwać święty Antoni!

■ A tera dowcipki od Pawła z Białegostoku:

W szałasie leży dwóch leniwych baców. Nagle czują dym.
- Coś się pali - mówi jeden.
- Chyba nasz szałas.
- No. Ciekawe czy nas wyniosą...

Wchodzi skin do autobusu. Siada obok staruszki, która ucieka na koniec autobusu. Pasażerowie pytają:
- Czemu pani uciekła?
- A bo to wiadomo co może się stać? On i po chemioterapii i w butach ortopedycznych...

Spowiada się dziadek w kościele. Ksiądz udzielił mu już rozgrzeszenia i puka w konfesjonał.
- O k...wa, ale mnie ksiądz przestraszył!

Przychodzi facet do urologa i mówi:
- Panie doktorze, spuchło mi jądro.
- Proszę pokazać.
- Ale...
- Jakie, ale?
- Ale, czy...
- Czy co??
- Ale proszę obiecać, że nie będzie się pan śmiał!
- Ależ oczywiście, że nie. Etyka lekarska mi zabrania.
Pacjent wyjmuje jedno jądro. Lekarz wybucha śmiechem. Na to pacjent:
- A widzi pan! Wobec tego nie pokażę tego spuchniętego!

Dwaj Anglicy przyjechali do Polski i zatrzymali się w hotelu, w pokoju numer dwa. Dochodziła siedemnasta i zachciało im się herbaty. Dzwonią do recepcji i mówią:
- Two tea to two.
Recepcjonistka po dłuższej chwili odpowiada:
- Param pam pam.

Spotykają się trzy rekiny i opowiadają co jadły na śniadanie.
- Ja zjadłem dziś Chińczyka!
- I co? Smakował ci?
- Eee... sam ryż...
- A ja zjadłem Francuza!
- I co? Dobry był?
- Gdzie tam! Żaby i ślimaki!
- Ja natomiast zjadłem Polaka!
- Żartujesz? Chuchnij!

Po meczu Polska - Niemcy Jaś wraca zmartwiony do domu i mówi do babci:
- Oj, babciu, jaka ty jesteś szczęśliwa...
- Dlaczego?
- ...bo nie interesujesz się sportem!
Babcia blednie i zrywa się na równe nogi:
- A co, przegraliśmy?

W salonie siedzi cowboy z kolegą.
- Widzisz tego faceta, który siedzi przy stoliku pod ścianą?
- Którego? Jest ich tam trzech!
- Tego co pije whisky!
- Ale oni wszyscy piją whisky!
- No, ten w koszuli w kratę!
- Wszyscy trzej mają koszule w kratę.
- Poczekaj! Zaraz ci pokażę.
Cowboy wyciąga spluwę i strzela do dwóch facetów przy stoliku. Zabici spadają z krzeseł. Ten, który został jest mocno wystraszony.
- Teraz już widzisz, o którego mi chodzi?
- Tak, a co?
- On mi się nie podoba! Zastrzelę go!

- Czy to prawda, że wy Jezuici na każde pytanie odpowiadacie pytaniem?
- A kto Ci takich bzdur naopowiadał?

Spotyka się dwóch kolegów. Jeden pyta:
- Znasz może jakiegoś dentystę?
- Znam rewelacyjnego, ale on jest Anglikiem.
- Spoko, poradzę sobie!
Przychodzi więc na wizytę, siada w fotelu, otwiera usta i pokazuje mówiąc:
- Tu!
Dentysta wyrywa mu dwa zęby. Następnego dnia facet spotyka swojego kolegę:
- Jakiś głupi ten twój dentysta. Ja mu pokazuję ząb i mówię: „Tu!", a on mi wyrywa dwa zęby!
- Aleś ty głupi. „Two" czyli „Tu", to po angielsku dwa...
- Aaa... Było od razu tak mówić. Następnym razem coś wymyślę!
Przychodzi znów do dentysty z następną wizytą, siada na fotelu i pokazując ząb mówi:
- Ten!

NAGRODY OTRZYMUJĄ:
- Za Kawały: Kościsty
- Za Rysunki: Marek Bruź

2 PEREŁKI już w sklepach!

FLOJD

CENA **69zł**

Potężna (4 kompakty!) gra przygodowa, dowcipna i humorystyczna, ale posiadająca też i mroczniejsze momenty. Flojd zawiera akty zdrady, intrygi, rebelii, a nawet trochę przebierania się w kobiecie ciuszki. Życie Flojda, zwykłego, by nie rzec: podrzędnego Grenelona pewnego dnia zmienia się całkowicie, gdy tajemnicza Dolores prosi go o doręczenie zwykłej przesyłki. Co prawda przesyłka oczywiścię nie jest zwykła, a Dolores jest ściganą po wszechświecie rewolucjonistką, ale w porównaniu z późniejszymi wydarzeniami to i tak bułka z masłem.

Animacje renderowane za pomocą superstacji graficznych Silicon Graphics, 16-bitowy dźwięk stereo i fabuła epickich proporcji przenoszą gry przygodowe do kompletnie nowej galaktyki, a osiemdziesiąt różnych lokacji i sześć tysięcy linii dialogowych każdego gracza uczynią szczęśliwym bez potrzeby użycia niedozwolonych środków chemicznych.

Pomyśleć, że rebelia jeszcze nigdy nie wyglądała tak żAłośNiE...

Twoje przeznaczenie: od zera do bohatera. Twoje imię: Flojd.

4 CD

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski

CODA

SKLEPY FIRMOWE „WARNET"
Radom, ul. Witolda 6/8, tel. 0-48 360 00 70
Siedlce, ul. 3 Maja 23, tel. 0-25 63 227 57
Warszawa, ul. Mokotowska 71, tel. 629 63 39





Simon the Sorcerer II



W wyniku knowań złego czarnoksiężnika Sordida pozornie zwyczajny nastolatek Simon trafia do krainy pełnej elfów, goblinów i brzydkich księżniczek. Czym można by się przejąć - zwłaszcza brzydkimi księżniczkami - gdyby nie to, że gra pełna jest humoru w najlepszym wydaniu, a jej twórcom najwyraźniej przyświecał niecny cel, aby grę raz na jakiś czas trzeba było przerwać ze względu na nieprzerwany, gwarantowany atak śmiechu. Wszystko to polane sosem pięknej, ręcznie rysowanej grafiki z mnóstwem animacji. No i oczywiscie, Simon mowi banko... eee... po polsku.

CENA **29,95 zł**

Atakuj sklepy: **EMPiK**, **ExtraPole**, **MediaMarkt**, **Vobis**, **Warnet** oraz wszystkie inne dobre sklepy z grami. Sprzedaż wysyłkowa: **SoftBox** (0-22) 636 90 24